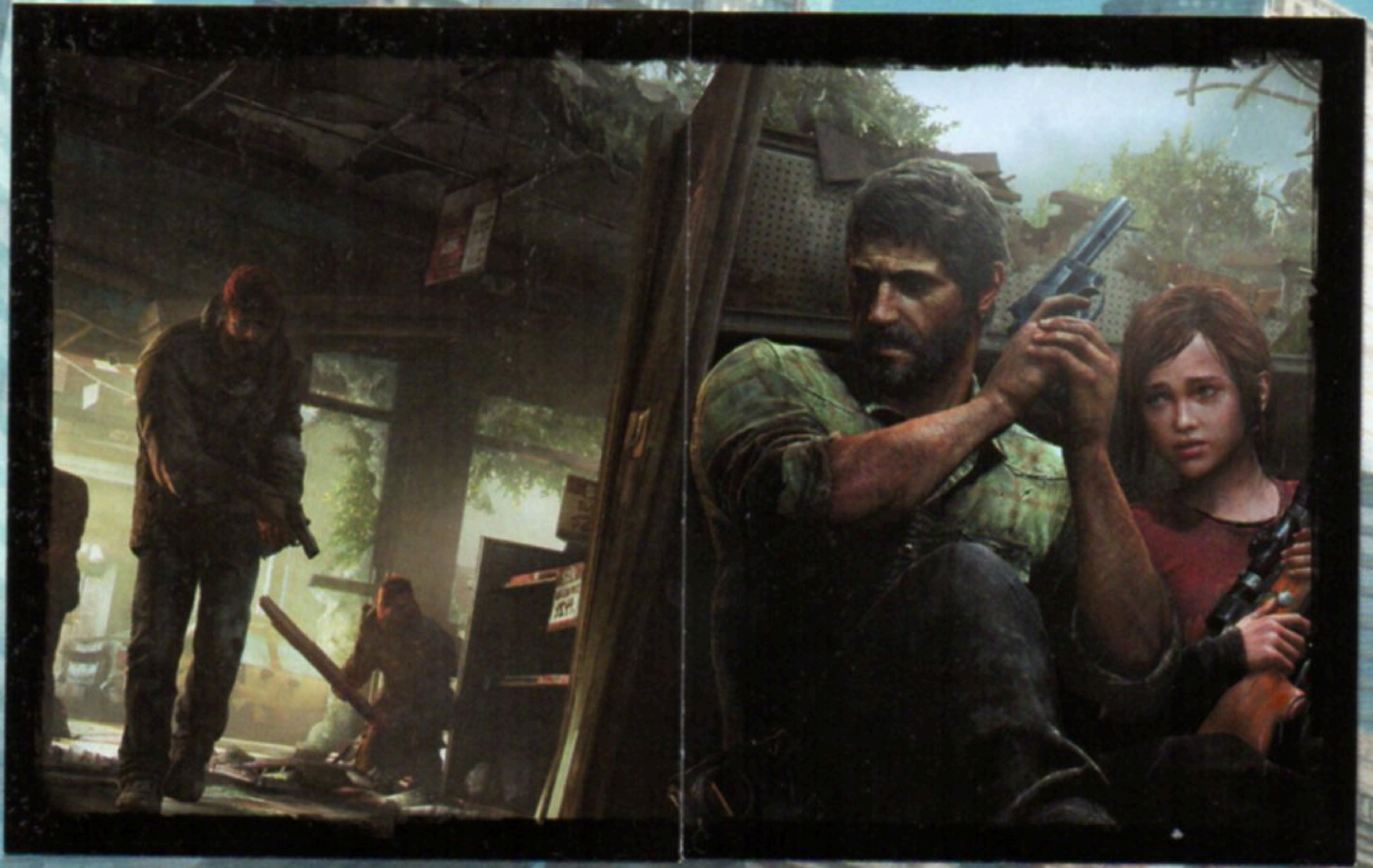
Abril
Livro Ilustrado: R$ 6,00
Envelope com 4 cromos: R$ 0,90

Livro Ilustrado Oficial

PlayStation™



THE LAST OF US™









Vencedor de dezenas de prêmios, *The Last of Us* é a série original de PlayStation 3 que mais rapidamente alcançou a marca de 3 milhões de unidades vendidas.

Em *The Last of Us* você conhece Joel, um homem amargurado pelo passado e por difíceis decisões que precisou tomar para sobreviver em um mundo arrasado por uma infecção que dizimou a população do planeta.

Joel vive em uma das últimas Zonas de Quarentena, comandadas pelo que sobrou das forças militares. Desafiando a lei marcial, ele atua no mercado negro da cidade. Em uma de suas negociações, uma antiga amiga pede que ele leve uma menina de 14 anos para outra Zona de Quarentena. A garota é Ellie, suposta cura para a infecção do fungo que transforma humanos em seres abomináveis.

O que seria uma missão simples logo se transforma em uma jornada que mudará para sempre a vida de Joel e Ellie. Enquanto atravessa os Estados Unidos, a dupla encontra facções (nem sempre amigáveis) de sobreviventes que têm suas próprias formas de lidar com os infectados e com a falta de suprimentos.

Joel e Ellie tem que aprender a confiar um no outro e a trabalhar juntos para sobreviver nesse novo mundo. Em sua essência, *The Last of Us* fala sobre o vínculo entre os protagonistas em uma história de lealdade, amor e redenção.







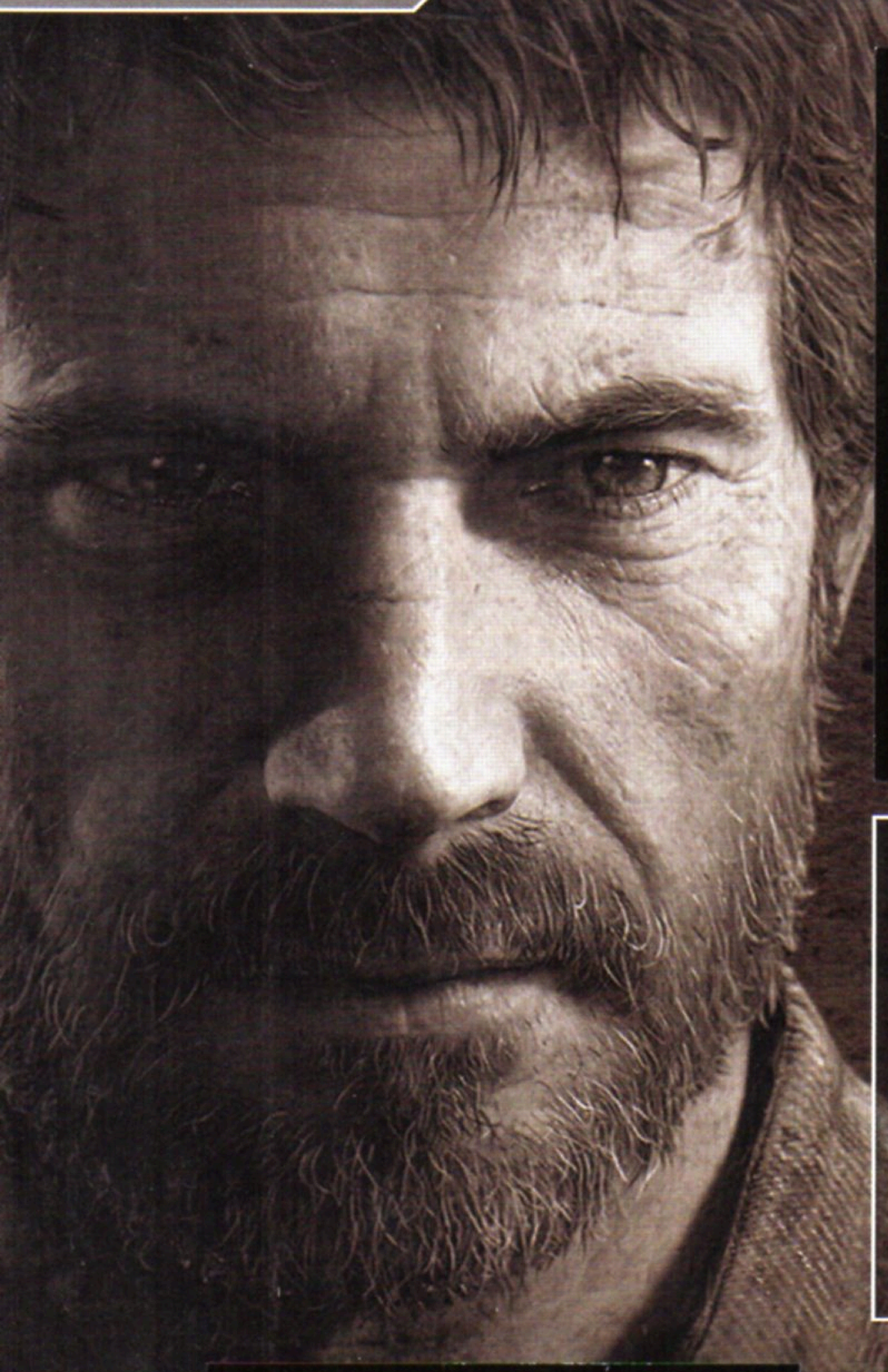




INFECTADOS

Uma mutação do fungo cordyceps contamina humanos, transformando-os em seres extremamente violentos e canibais. Quanto mais tempo exposto ao fungo, maiores são as transformações no corpo do hospedeiro.

Joel e Ellie precisam lidar com os infectados e com as pessoas que fazem de tudo para sobreviver. Logo os dois se dão conta de que situações desesperadoras exigem medidas desesperadas.







JOEL

Sobrevivente com poucos limites morais a serem rompidos, Joel aprendeu da forma mais difícil a lidar com a nova realidade de um mundo arrasado por uma epidemia. Mas sua viagem ao lado de Ellie pode despertar sentimentos há anos reprimidos.

ELLIE

A corajosa menina de 14 anos já nasceu em um mundo cruel. Órfã, ela foi criada em um colégio militar em uma das últimas Zonas de Quarentena. Curiosa, perspicaz e com uma inteligência acima do normal, Ellie é capaz de cuidar de si mesma e dos outros.







TESS

Esta sobrevivente aprendeu a lidar com as duras regras do novo mundo, repleto de infectados e dominado pela tirania militar. Tess é parceira de negócios de Joel e também mantém um romance com ele. Sua vida passada é um mistério, mas ela é a pessoa em quem ele mais confia.

MARLENE

Líder do grupo revolucionário Vaga-Lumes, Marlene era amiga da mãe de Ellie e pede para Joel concluir a missão de levar a garota até uma das bases da resistência. Marlene enfrenta os militares buscando criar um governo organizado.

TOMMY

Irmão mais novo de Joel, Tommy cansou da tirania militar das Zonas de Quarentena e se uniu ao grupo revolucionário Vaga-Lumes na esperança de ajudar o mundo a se recuperar da praga. Por causa de sua crença, Tommy brigou com Joel e os dois se afastaram.







BILL

Habilidoso e sarcástico, Bill é um mecânico peculiar. Ele conserta carros e cria qualquer tipo de parafernália que o ajude a sobreviver. Paranoico, vive sozinho em uma cidade, cercado de armadilhas que ele mesmo construiu para se proteger.







CAÇADORES

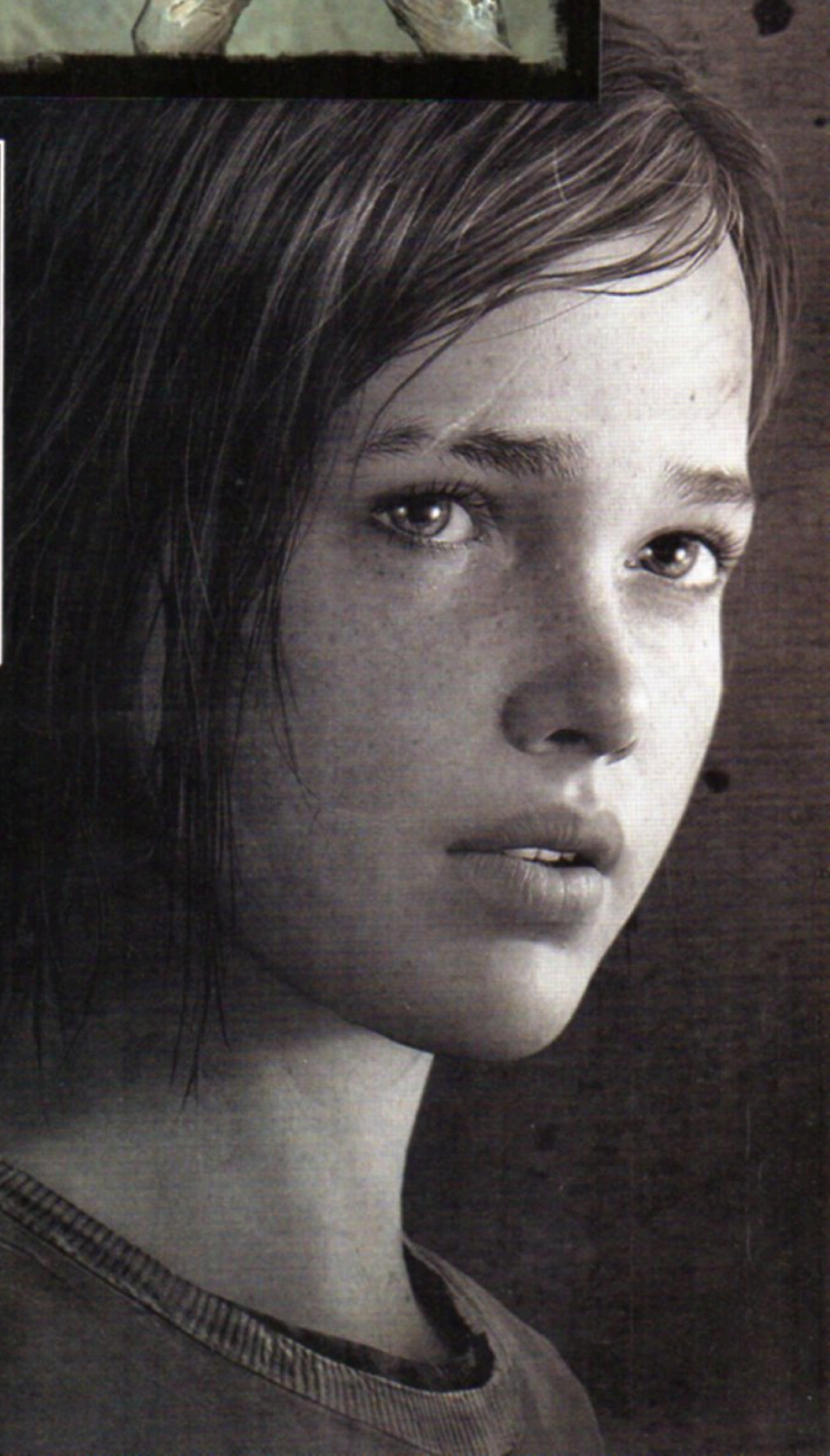
Depois da deflagração da epidemia, os moradores de Pittsburgh não estavam satisfeitos com a forma como os militares administravam a distribuição de recursos e comida. Por isso, rebelaram-se contra o regime e a lei marcial e formaram um grupo violento que caça qualquer forasteiro para tomar seus equipamentos e provisões.

GUARDA NACIONAL

As Forças Armadas Americanas, ou simplesmente os militares, são o que restou do exército nacional. Sua tarefa é manter todas as pessoas não infectadas seguras nas Zonas de Quarentena. Mas, se necessário, não hesitam em usar força letal contra elas.

VAGA-LUMES

Liderados por Marlene, os Vaga-Lumes acreditam que um governo organizado pode restaurar a ordem mesmo em um mundo devastado. A busca da cura para a epidemia do fungo cordyceps leva os rebeldes a entrar em frequentes conflitos com os militares.









Os estaladores são a terceira fase da mutação do fungo cordyceps. Eles são cegos e se orientam emitindo um som aterrorizante. Ao encontrar suas presas, são letais.







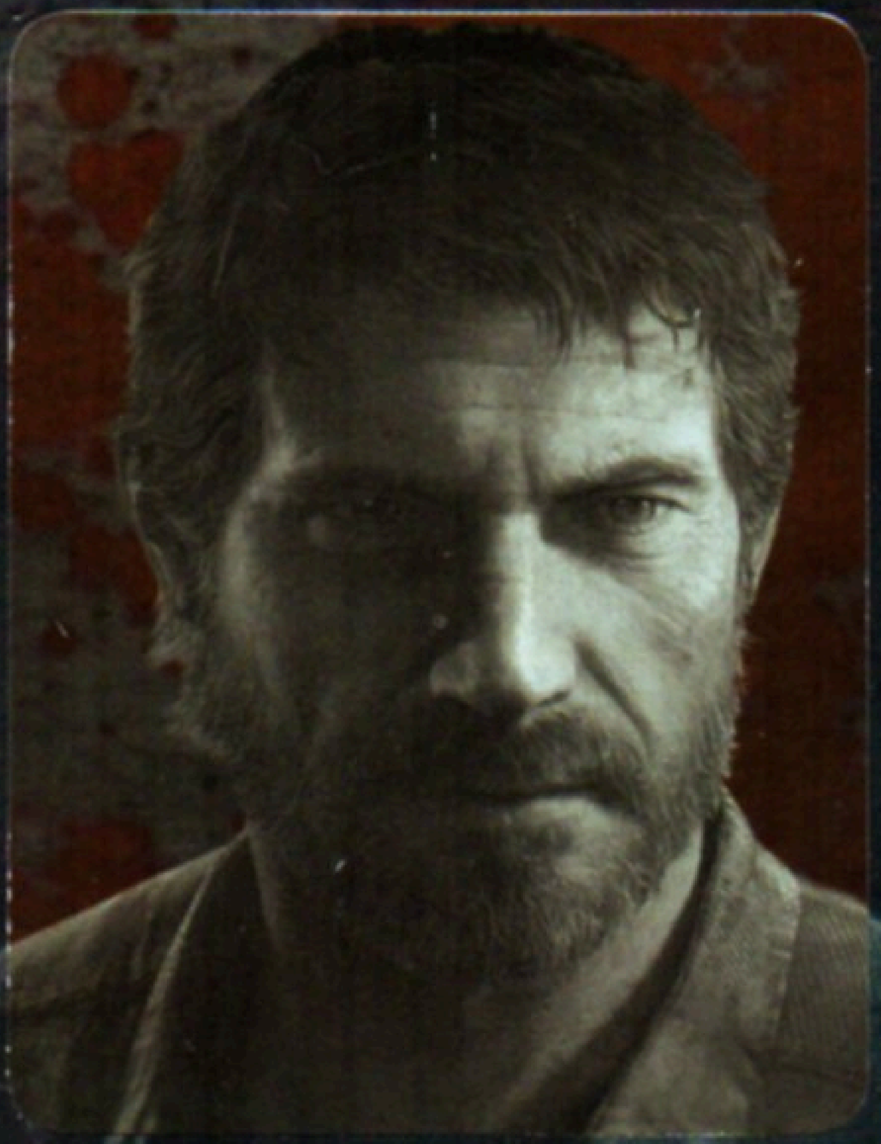





Após 20 anos do início da epidemia, nenhuma região conseguiu resistir intacta. A contaminação se dá por meio da inalação de esporos do fungo e pela mordida de um infectado.

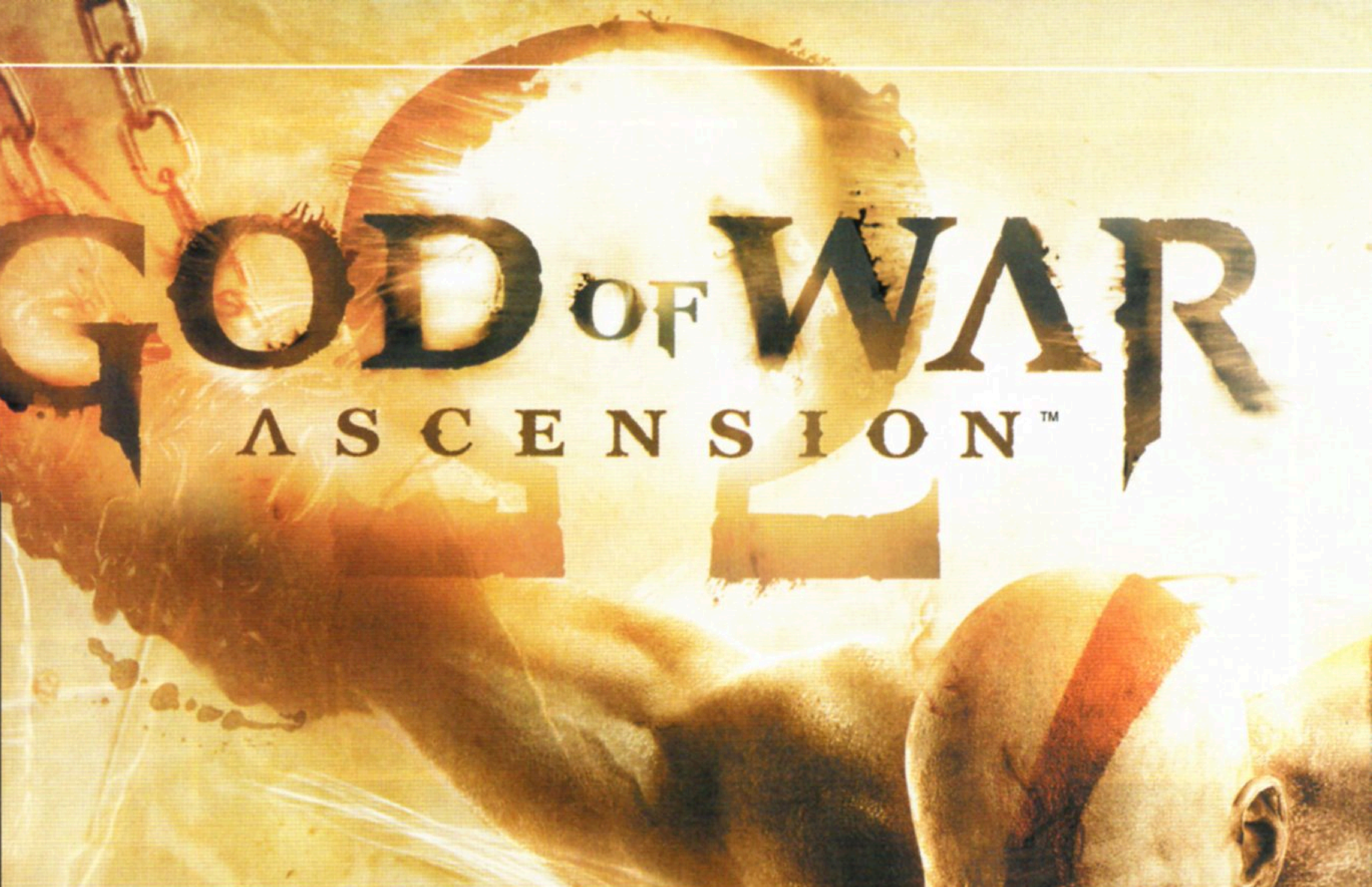
The Last of Us recebeu as melhores avaliações dos maiores veículos especializados em games e obteve várias indicações para prêmios de melhor jogo de 2013. Ele foi lançado no Brasil totalmente em português, inclusive com dublagem.

THE LAST OF US™





***The Last of Us:* 2013 (PS3)**



God of War: Ascension: 2013 (PS3)



Antes de ser um deus, ele era um homem. A saga de Kratos, o espartano que desafia o Olimpo em busca de vingança, começa logo após ele perceber que foi traído por Ares, então deus da guerra. *God of War: Ascension,* o lançamento mais recente da série, narra os acontecimentos que antecedem o jogo de estreia, no qual Kratos descobriu que foi por influência de Ares que ele tirou a vida das únicas pessoas que amava.

Seis meses após assassinar sua esposa e filha, Kratos promete se vingar de Ares e quebra o juramento de sangue que havia feito com o deus da guerra quando invocou sua ajuda para superar os inimigos no campo de batalha.

Entretanto, um juramento divino não se renega facilmente. Condenado a passar a eternidade preso por causa de sua rebeldia, Kratos precisa se livrar das correntes e do domínio das três Fúrias – guardiãs da honra e executoras das punições dos deuses. *God of War: Ascension* mostra a épica jornada de Kratos para libertar sua alma e se redimir de seus pecados. É, sobretudo, uma história de vingança que justifica todos os atos seguintes do Fantasma de Esparta.







As Fúrias

Criadas a partir da raiva e da inconsequência da guerra travada entre os criadores do universo, as Fúrias são incumbidas de servir aos deuses do Olimpo e punir seus traidores. Em *God of War: Ascension,* as três irmãs – Alecto, Tisífone e Megera – tentam impedir a vingança de Kratos.



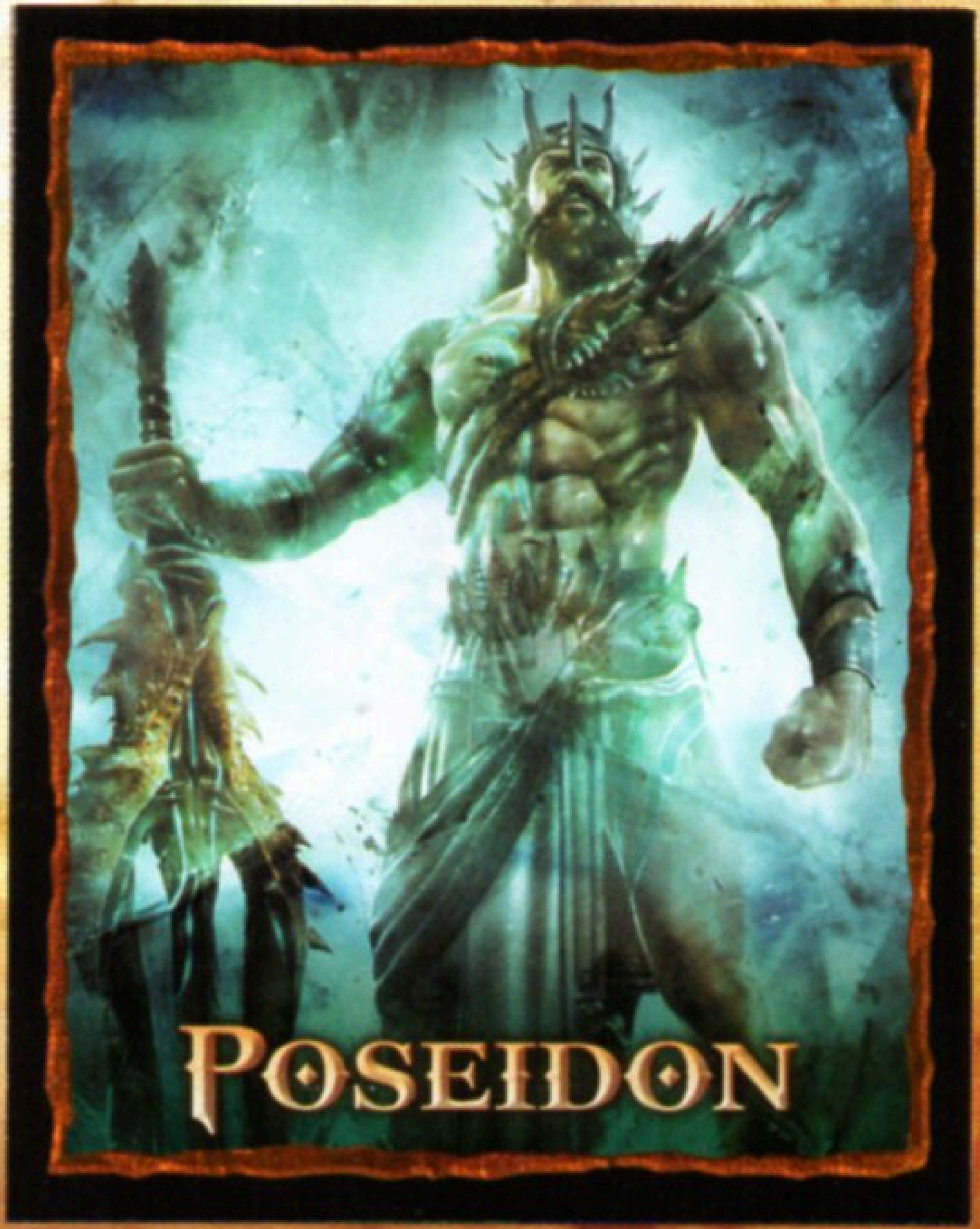


MULTIJOGADOR

Pela primeira vez na série, é possível disputar *God of War* online com outras pessoas. O modo multijogador coloca guerreiros humanos abençoados por deuses lutando em grandes arenas, interagindo com batalhas inspiradas nos confrontos da Antiguidade. O jogador escolhe qual dos deuses quer defender e, conforme vai ganhando partidas, acumula experiência para melhorar suas habilidades e adquirir magias, equipamentos e armas mais fortes para se tornar uma lenda do Olimpo.









OS DEUSES

No modo multijogador, é preciso alinhar o guerreiro com um dos quatro deuses mais poderosos do Olimpo: Zeus, Poseidon, Ares ou Hades. A aliança com cada um deles oferece um estilo único de combate, além de grandes poderes. Os deuses concedem armas, equipamentos, magias, itens e relíquias que melhoram todos os aspectos do estilo de luta dos guerreiros. Cada vez que se entra em uma batalha representando um desses deuses, mais favores são garantidos por eles, aumentando as chances de vitória. Aliar-se a um dos deuses, bem como fazer a combinação ideal de armas e magia para o campo de batalha, é crucial para a ascensão de um campeão.

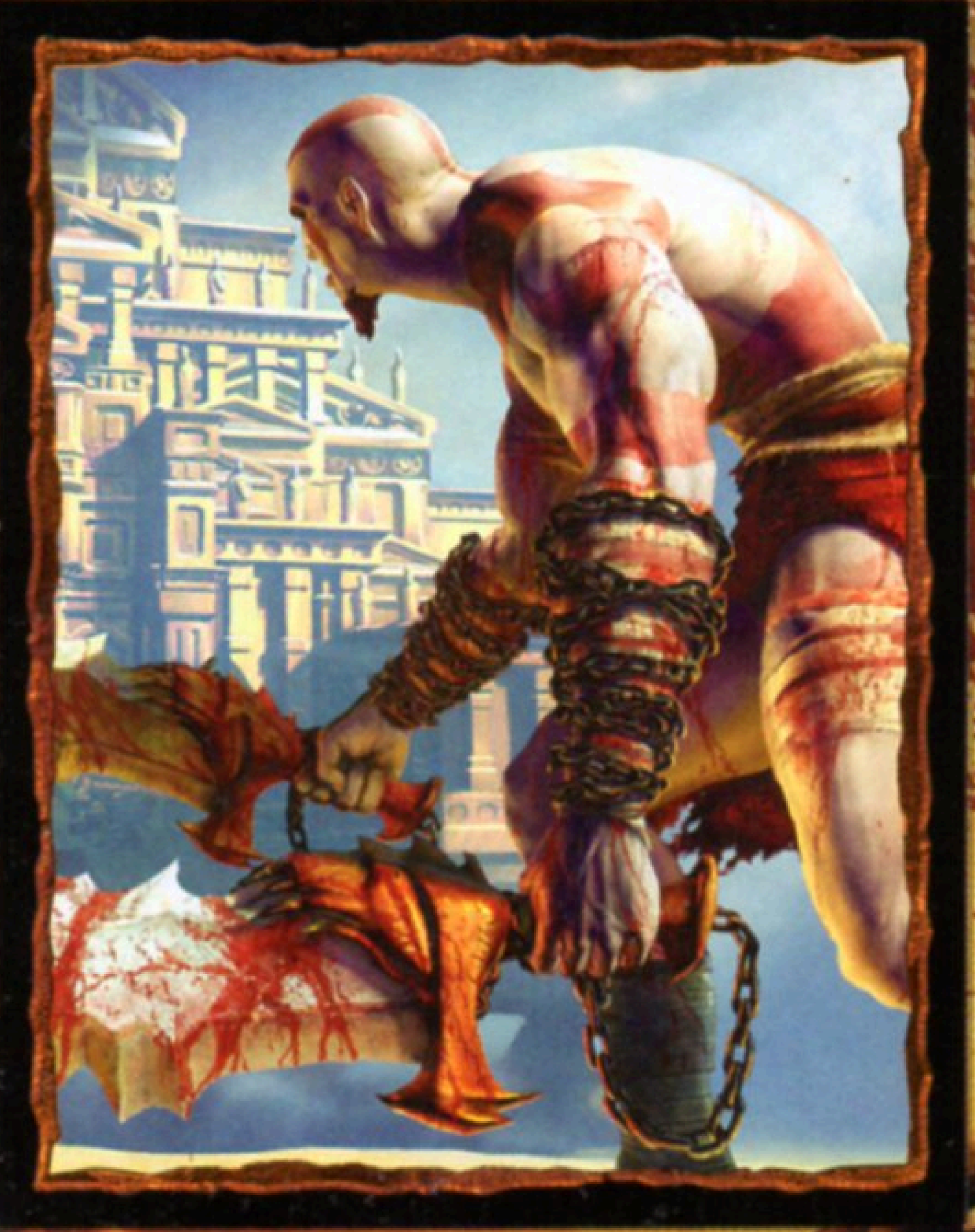




GOD OF WAR
A SÉRIE



Lançado em 2005, *God of War* redefiniu o gênero de ação com combates fascinantes. Kratos logo se tornou um dos mais importantes personagens da família PlayStation. Com mais de 21 milhões de unidades vendidas, *God of War* inclui 11 jogos para consoles, portáteis e celulares. Na linha do tempo dos acontecimentos da série, a ordem é a seguinte: *God of War: Ascension, God of War: Chains of Olympus, God of War, God of War: Ghost of Sparta, God of War II* e *God of War III*. Os jogos para PS2 e PSP ganharam versões remasterizadas em alta definição para o sistema PS3.





God of War: 2005 (PS2), 2009 (HD para PS3)

GOD OF WAR

A saga de Kratos contra os deuses do Olimpo começa quando ele jura vingança a Ares, então deus da guerra, que havia traído o espartano fazendo-o assassinar sua esposa e filha. *God of War,* jogo de estreia da série, narra a épica aventura de Kratos para encontrar a Caixa de Pandora, um mítico artefato que garante ao dono o poder para destruir os deuses. Kratos volta do inferno e obtém a caixa, usando seu poder para derrotar Ares e se tornar o novo deus da guerra.





God of War II : 2007 (PS2), 2009 (HD para PS3)

GOD OF WAR II

A origem mortal de Kratos e a forma como ele abusa de seu poder não são bem-vistas pelos deuses. Zeus, então, envia a ele a Lâmina do Olimpo, e Kratos acredita que ela lhe dará mais força. A espada, no entanto, drena todos os seus poderes. Enfurecido, Kratos se alia aos titãs e recupera a Lâmina. Quando está prestes a desferir o golpe mortal contra Zeus, Athena se sacrifica para salvar o rei dos deuses. Em suas últimas palavras, ela revela que Kratos é filho de Zeus.

God of War: Chains of Olympus

Durante os dez anos em que serviu aos deuses, Kratos foi enviado a Ática para evitar uma invasão persa. Após matar o rei persa e dizimar seu exército, ele vê o Sol cair do céu, jogando o mundo na escuridão. Athena pede a Kratos que encontre o desaparecido deus do Sol. Nessa missão, ele enfrenta Perséfone, rainha do submundo, e evita que o titã Atlas destrua o Olimpo. O fato de ter servido aos deuses por tanto tempo deixa Kratos ainda com mais ódio de Zeus quando este tenta derrubá-lo.

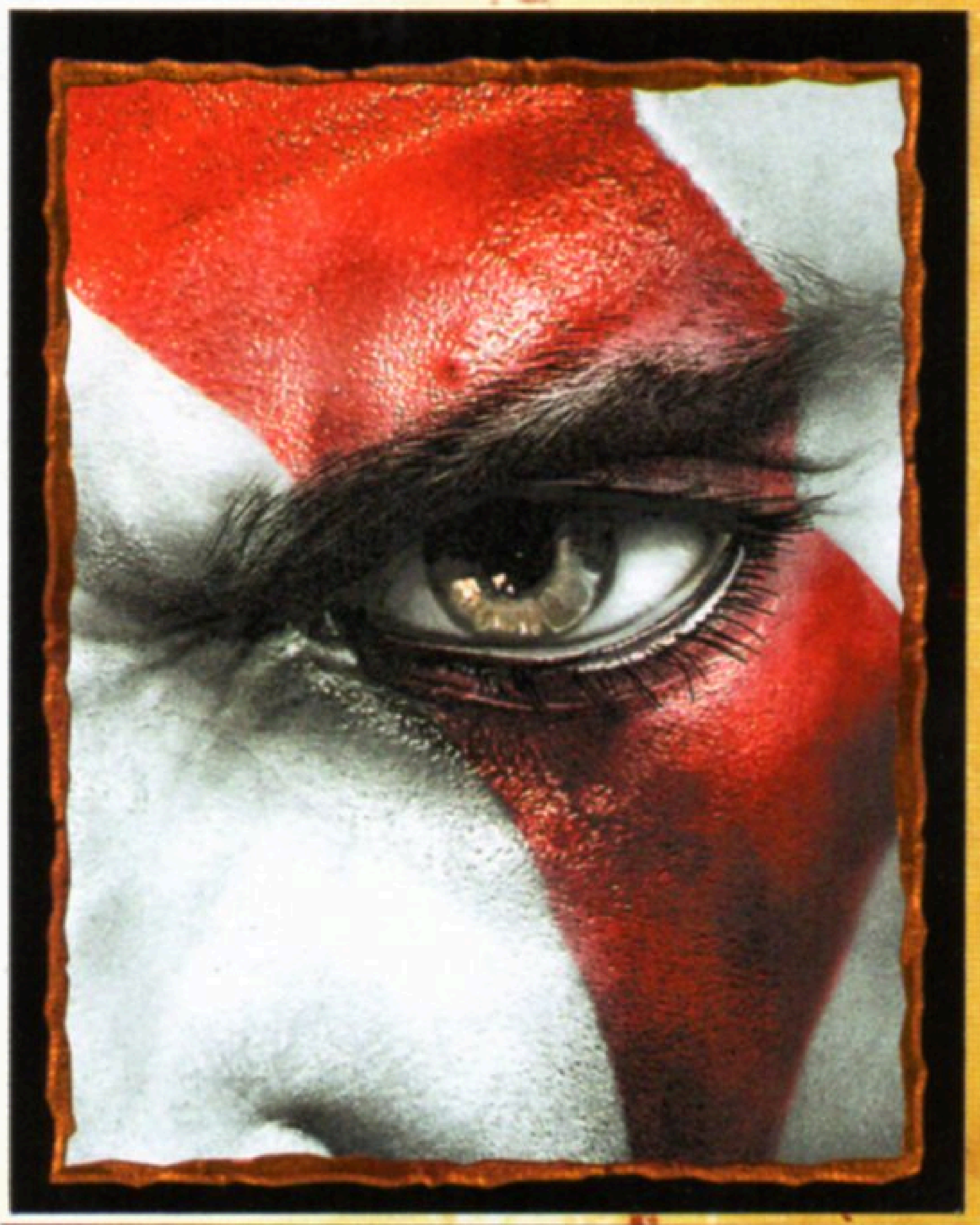




God of War: Chains of Olympus: 2008 (PSP), 2011 (HD para PS3)

God of War III

Kratos sobe o Monte Olimpo enfurecido, arrasando tudo o que encontra pela frente, mas logo é traído também pelos titãs. Ele destrói todos aqueles que se opõem a ele: semideuses, deuses e titãs. Finalmente, encontra-se com Zeus e, com a ajuda dos poderes da Caixa de Pandora, mata seu pai. Ciente de que o mundo não pode ser comandado por deuses ou entidades, Kratos crava a Lâmina do Olimpo no próprio corpo e abre caminho para um mundo governado pelos homens.





God of War III: 2010 (PS3)

God of War: Ghost of Sparta

Ghost of Sparta é um dos jogos mais reveladores da série. Depois de se tornar deus da guerra, Kratos é assombrado por lembranças do passado. Contra a vontade de Athena, ele parte em busca de respostas e descobre que seu irmão, Deimos, está vivo. O deus da guerra tenta descobrir como salvar o irmão, aprisionado e torturado no inferno por Thanatos porque o oráculo disse a Zeus que o Olimpo seria destruído por um guerreiro marcado, não pelos titãs.





God of War: Ghost of Sparta: 2010 (PSP), 2011 (HD para PS3)

inFAMOUS: **2009 (PS3)**
inFAMOUS 2: **2011 (PS3)**

inFAMOUS









Se tivesse superpoderes, você os usaria para o bem ou para o mal? Em *inFAMOUS*, essa decisão é sua ao controlar o jovem entregador Cole MacGrath, que se transformou em super-humano depois de sobreviver à explosão da encomenda que carregava: a Ray Sphere, um artefato capaz de transferir a energia de pessoas ao redor para seu portador, entre outras habilidades. Foi ela que causou a explosão e deixou Empire City em quarentena. Cercada, a cidade é alvo de grupos criminosos que querem tomar o controle.

Cole tenta reencontrar a Ray Sphere na tentativa de fugir da cidade, como parte de um acordo que faz com um agente do FBI. Durante a aventura, ele precisa tomar decisões morais que moldam sua personalidade.

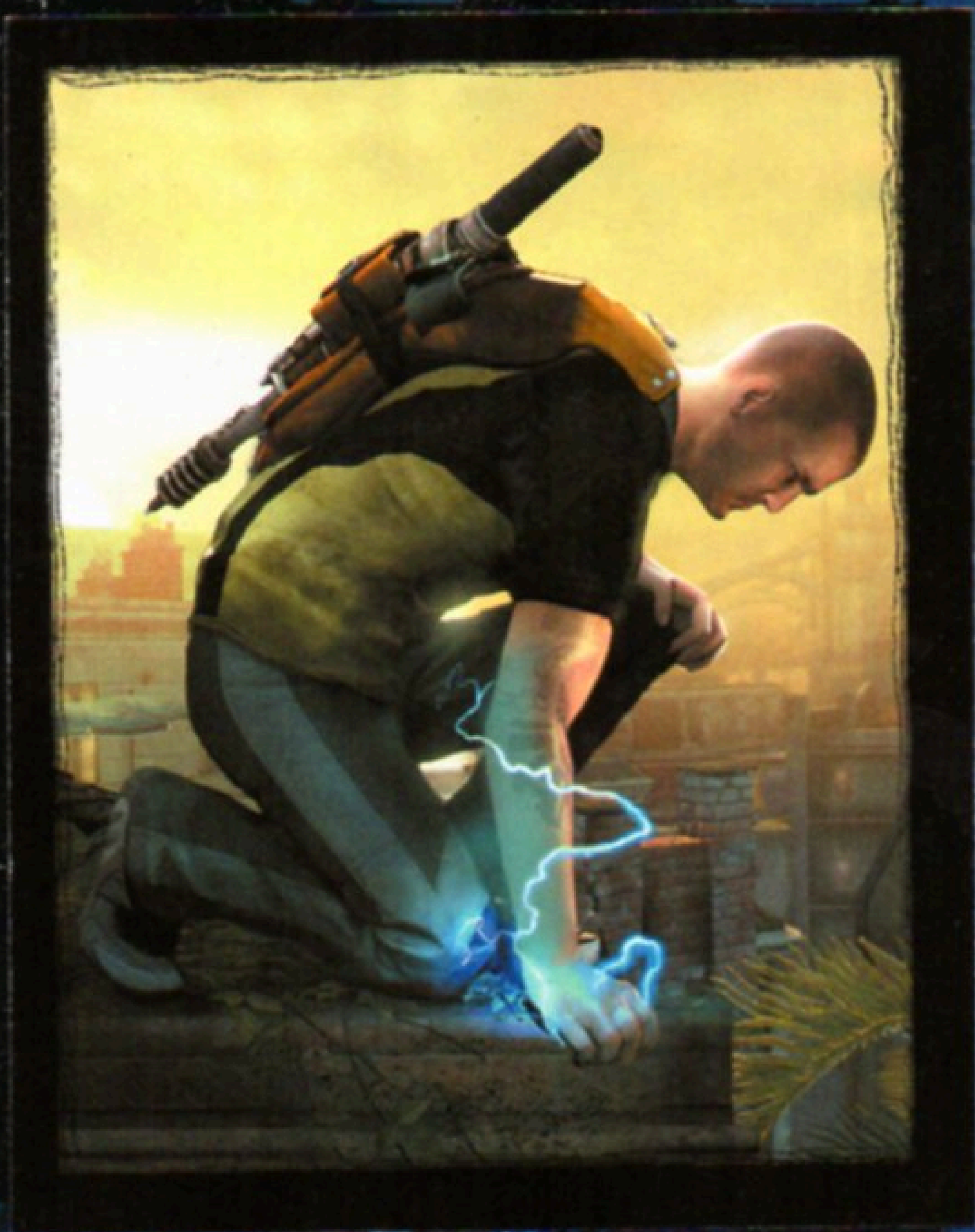






Cole domina a eletricidade e, para recarregar seus poderes, precisa se alimentar de qualquer fonte de energia elétrica, como postes de luz. Seus poderes evoluem de acordo com as ações e decisões morais tomadas durante o jogo, podendo transformar até mesmo o visual do protagonista.







inFAMOUS 2



Cole descobre que Kessler, seu principal rival, na verdade é uma versão dele mesmo em um universo paralelo. Kessler, derrotado no fim do primeiro jogo, revela a Cole que a verdadeira ameaça ao mundo se chama The Beast. Todas as decisões tomadas por Kessler teriam sido para preparar Cole para enfrentar "A Fera".

inFAMOUS 2 começa alguns meses após os acontecimentos do primeiro jogo. Cole e seu amigo Zeke seguem a pista da agente Lucy Kuo e rumam para a cidade New Marais. Lá, eles procuram o Dr. Sebastian Wolfe, o único que sabe como Cole pode ficar forte o bastante para vencer The Beast. Em uma cidade dominada pela milícia do empresário Joseph Bertrand III, Cole precisa coletar os estilhaços do Blast Core, um artefato que o tornará mais poderoso. Enquanto isso, The Beast destrói Empire City e vai em direção a New Marais para o confronto final com Cole.





Em *inFAMOUS 2*, Cole ganha novos poderes para confrontar seus adversários em New Marais. Ele é capaz de criar um vórtice iônico, pulsos cinéticos e utiliza a AMP, arma de combate corpo a corpo criada por Zeke para concentrar e liberar os poderes elétricos de Cole.



Em um futuro distante, os governos mais ricos da Terra juntam-se para explorar o espaço, criando a UCN (United Colonial Nations). Entre os planetas colonizados estão Vekta, próspero e exuberante, e Helghan, rico em recursos energéticos, mas inóspito.

Em um leilão, ambos são vendidos à Corporação Helghan. Porém, quando os negócios da Helghan passam a ameaçar a UCN, Vekta é invadido, forçando seus moradores a migrar para Helghan, onde, adaptando-se a condições extremas, sofrem mutações genéticas, originando uma nova espécie, os helghasts.

Agora, gerações após a migração, os helghasts iniciam uma guerra para recuperar Vekta do domínio dos humanos da UCN.

KILLZONE™



ISA

A Aliança Estratégica Interplanetária (ISA, na sigla em inglês) é uma força criada para proteger as colônias da UCN e fazer valer sua vontade à força, se necessário.



Helghasts são ex-humanos que sofreram mutações ao habitar Helghan, após a migração forçada de Vekta.



O sargento Tomas “Sev” Sevchenko é o segundo em comando no Esquadrão Alpha e o protagonista de *Killzone 2* e *Killzone 3*. Mais jovem e menos experiente do que os veteranos Rico e Natko, ele se destaca por sua coragem, inteligência e criatividade em combate.





Killzone: **2004 (PS2)**
Killzone: Liberation: **2006 (PSP)**
Killzone 2: **2009 (PS3)**
Killzone 3: **2011 (PS3)**





KILLZONE

Recuperados dos ataques da UCN, gerações após a expulsão de seus ancestrais de Vekta, os helghasts preparam uma grande invasão ao planeta. No comando das tropas de defesa em Vekta está o capitão da ISA, Jan Templar. Ele precisa deter o avanço dos helghasts com a ajuda do marechal Lugar e do soldado Ricardo Velasquez.

KILLZONE: LIBERATION

O único jogo da série com visão em terceira pessoa, *Killzone: Liberation* para o sistema PSP é a sequência direta do primeiro game para o sistema PlayStation 2. O capitão Jan Templar está mais uma vez no comando, e a missão da Aliança Estratégica Interplanetária é expulsar de uma vez por todas os helghasts que sobraram em Vekta.





KILLZONE 2

Dois anos depois do ataque dos helghasts a Vekta, a ISA decide invadir o planeta Helghan. O objetivo da Aliança e do sargento Tomas “Sev” Sevchenko é capturar o líder inimigo – imperador Scolar Visari – e desestabilizar as forças sob seu comando. Os helghasts, porém, são oponentes ainda mais perigosos em seu planeta natal.

KILLZONE 3

O imperador Scolar Visari está morto. Mas isso não basta para impedir um contra-ataque devastador dos helghasts às tropas da ISA que invadiram o planeta Helghan. Os humanos estão cercados e em grande desvantagem bélica – precisam aprender mais sobre seus inimigos e usar novas estratégias e ferramentas para vencer a guerra.

UNCHARTED™



Com mais de 17 milhões de unidades vendidas, *UNCHARTED* é a série de maior sucesso da Sony na geração do PlayStation 3. A combinação de exploração, quebra-cabeças e apresentação digna dos maiores filmes de Hollywood conquistou rapidamente o público. *UNCHARTED* ganhou mais de 20 grandes prêmios de melhor jogo do ano, confirmando sua excelente reputação também entre críticos especializados.











Nathan Drake é um caçador de tesouros que acredita ser descendente de Francis Drake, um dos maiores exploradores da história. Habilidoso e carismático, ele tem profundo conhecimento das civilizações antigas e nunca perde a chance de fazer uma piada.

***UNCHARTED: Drake's Fortune:* 2007 (PS3)**
***UNCHARTED 2: Among Thieves:* 2009 (PS3)**
***UNCHARTED 3: Drake's Deception:* 2011 (PS3)**





Drake conta com a ajuda da jornalista Elena Fisher, da sedutora Chloe Frazer e de seu melhor amigo e tutor, Victor "Sully" Sullivan.









UNCHARTED Drake's Fortune™

Nathan Drake recupera o caixão de seu ancestral, Sir Francis Drake, e, no lugar do corpo, encontra um diário com indicações para chegar à lendária cidade feita de ouro, El Dorado. Vislumbrando grandes riquezas, Drake e seu parceiro Sully partem em busca de mais pistas sobre a cidade com a ajuda da jornalista Elena Fisher.

UNCHARTED 2 Among Thieves

Drake rouba uma lamparina com uma estranha resina azul, a única forma de revelar o conteúdo do mapa do explorador Marco Polo, que supostamente mostra o paradeiro da mítica joia Cintamani. Drake é traído, mas Chloe, Elena e Sully estão a postos para socorrê-lo e tentar evitar que a relíquia caia em mãos erradas.

UNCHARTED 3 Drake's Deception™

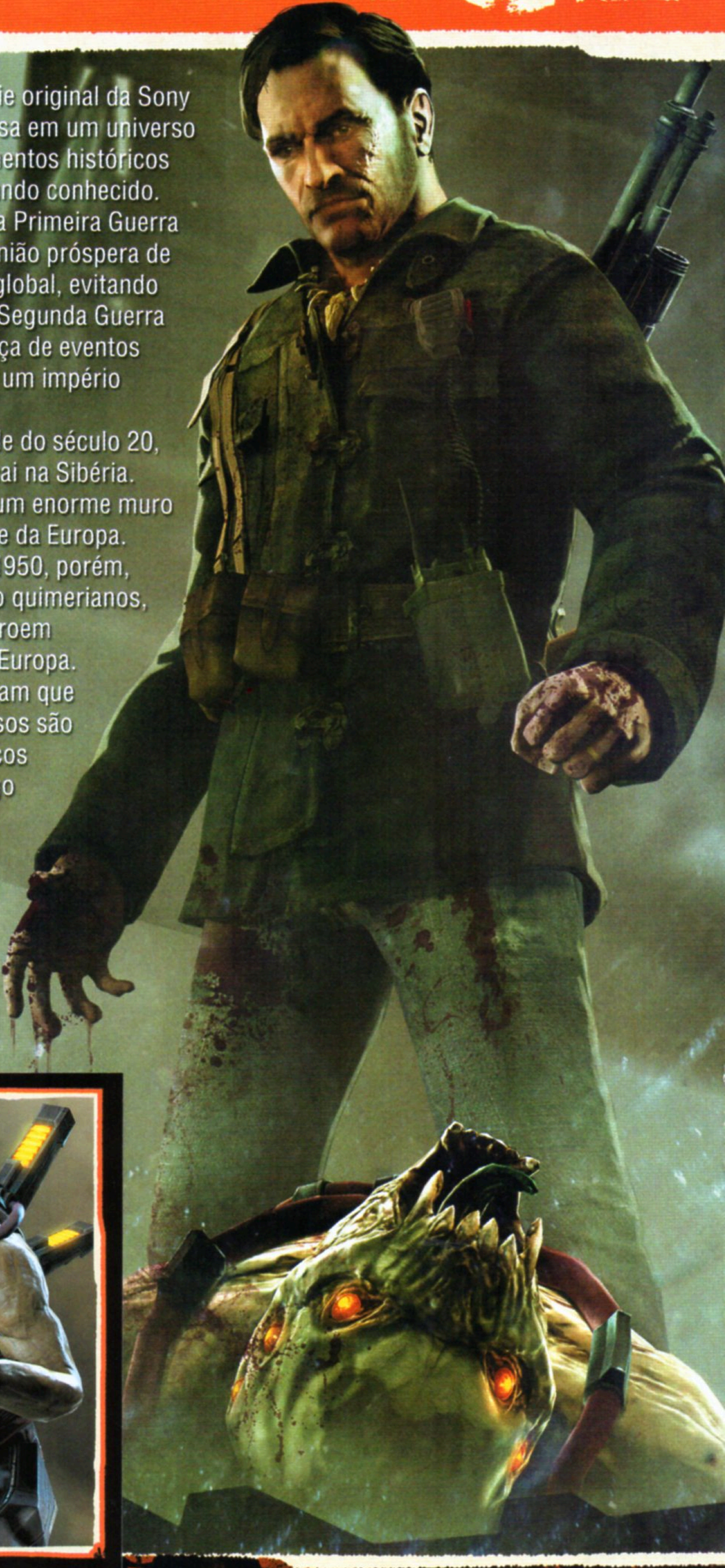
UNCHARTED 3 mostra como Drake e Sully se conheceram e como o caçador de recompensas conseguiu o anel de Sir Francis Drake, a chave para revelar a localização da cidade perdida de Ubar. Os dois seguem em uma incrível viagem para descobrir se as pistas deixadas pelo antigo explorador são verdadeiras.

RESISTANCE™



Resistance, a primeira série original da Sony para PlayStation 3, se passa em um universo paralelo e narra acontecimentos históricos diferentes daqueles do mundo conhecido. Nesse cenário fantástico, a Primeira Guerra Mundial resulta em uma união próspera de países europeus e na paz global, evitando assim a Crise de 1929 e a Segunda Guerra Mundial. Mas essa mudança de eventos culmina no surgimento de um império russo isolacionista.

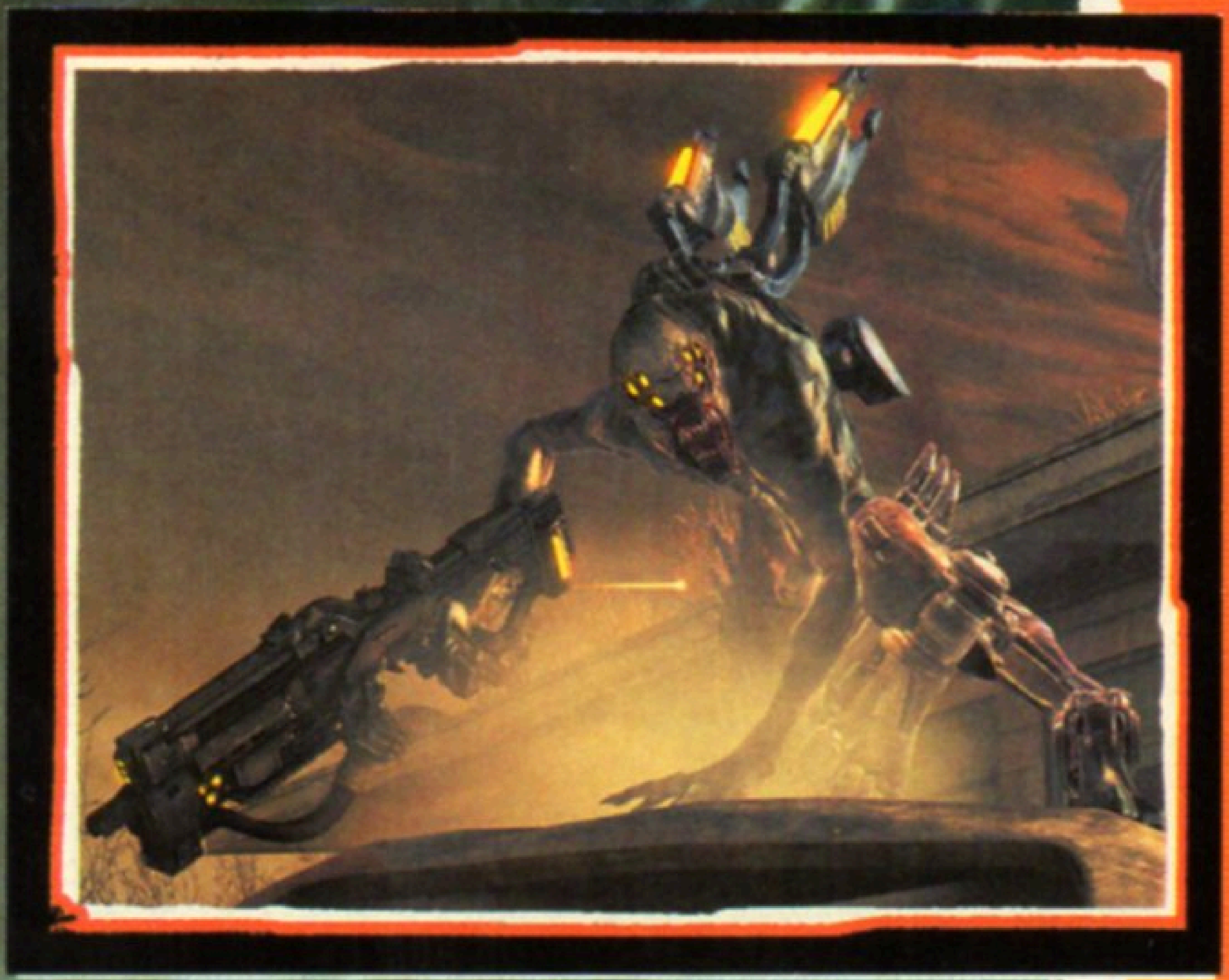
Ainda na primeira metade do século 20, um misterioso meteorito cai na Sibéria. A partir daí, a Rússia cria um enorme muro para se separar do restante da Europa. No começo da década de 1950, porém, criaturas conhecidas como quimerianos, vindas do lado russo, destroem o muro e dominam toda a Europa. Os Estados Unidos acreditam que os monstros superpoderosos são resultado de testes genéticos do governo russo, mas logo descobrem que se trata de um vírus do espaço que contamina humanos.















Resistance: Fall of Man: **2006 (PS3)**
Resistance 2: **2008 (PS3)**
Resistance: Retribution: **2009 (PSP)**
Resistance 3: **2011 (PS3)**



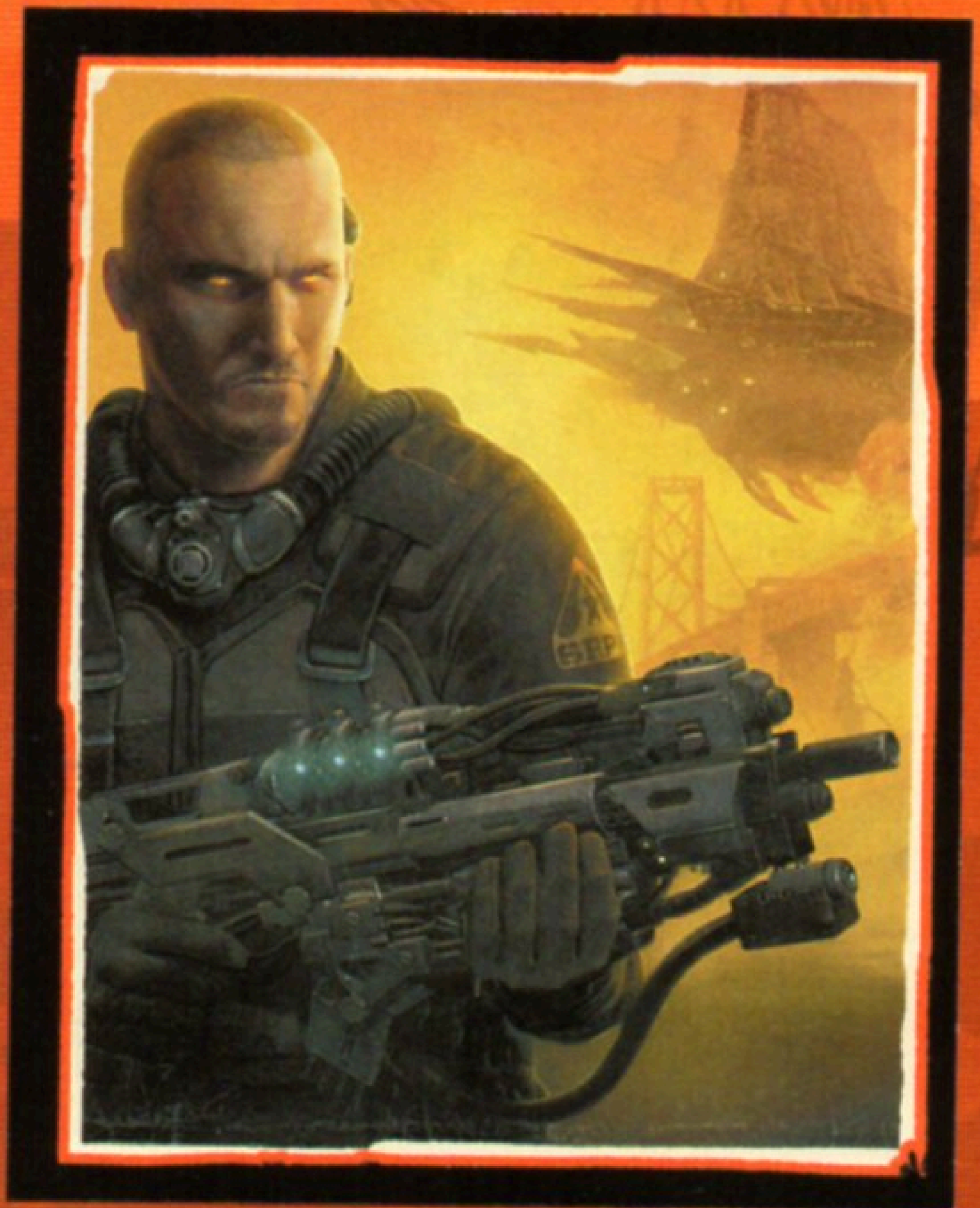
RESISTANCE FALL OF MAN

Dois anos depois de invadir a Inglaterra, os quimerianos dominam outros países, transformando humanos em aliados. Em busca de uma arma secreta que supostamente pode derrotar os alienígenas, o esquadrão do sargento Nathan Hale é contaminado pelo vírus. Ele, porém, sobrevive e ganha poderes de regeneração.



RESISTANCE RETRIBUTION

Em acontecimentos posteriores ao primeiro jogo, o soldado da marinha britânica James Grayson vê seu irmão ser infectado pelo vírus quimera. Ele segue o protocolo e executa o irmão, o que desperta nele um imenso desejo de vingança. Grayson aceita a missão de ajudar as forças de resistência a retomar o controle da Europa.



RESISTANCE 2

Após destruir a Chimeran Tower, uma das bases que formam a rede inimiga, Hale encontra os daedalus, uma raça evoluída de quimerianos. Ele é salvo do perigo pelo cientista russo Malikov, que apresenta Hale a outros soldados que, assim como ele, também sobreviveram ao vírus. O grupo, então, tenta impedir a invasão dos EUA pelos alienígenas.



RESISTANCE 3

Joseph Capelli vive escondido em um abrigo subterrâneo. Ele fazia parte do grupo de soldados de Hale, mas acabou exonerado quando os colegas foram contaminados pelo vírus e ele os matou. Ao perceber que a Chimeran Tower de Nova York vai resfriar o planeta e eliminar a vida humana, Capelli parte em uma jornada para salvar a humanidade.

LittleBIG Planet™





Em *LittleBigPlanet* você tem à disposição todas as ferramentas necessárias para criar seu próprio jogo, sem precisar de nenhum conhecimento técnico. A série nasceu em plena era digital, aproveitando-se da tecnologia dos videogames da família PlayStation para fortalecer três elementos essenciais: jogar, criar e compartilhar. Juntos, os games da série já venderam mais de 11 milhões de unidades.

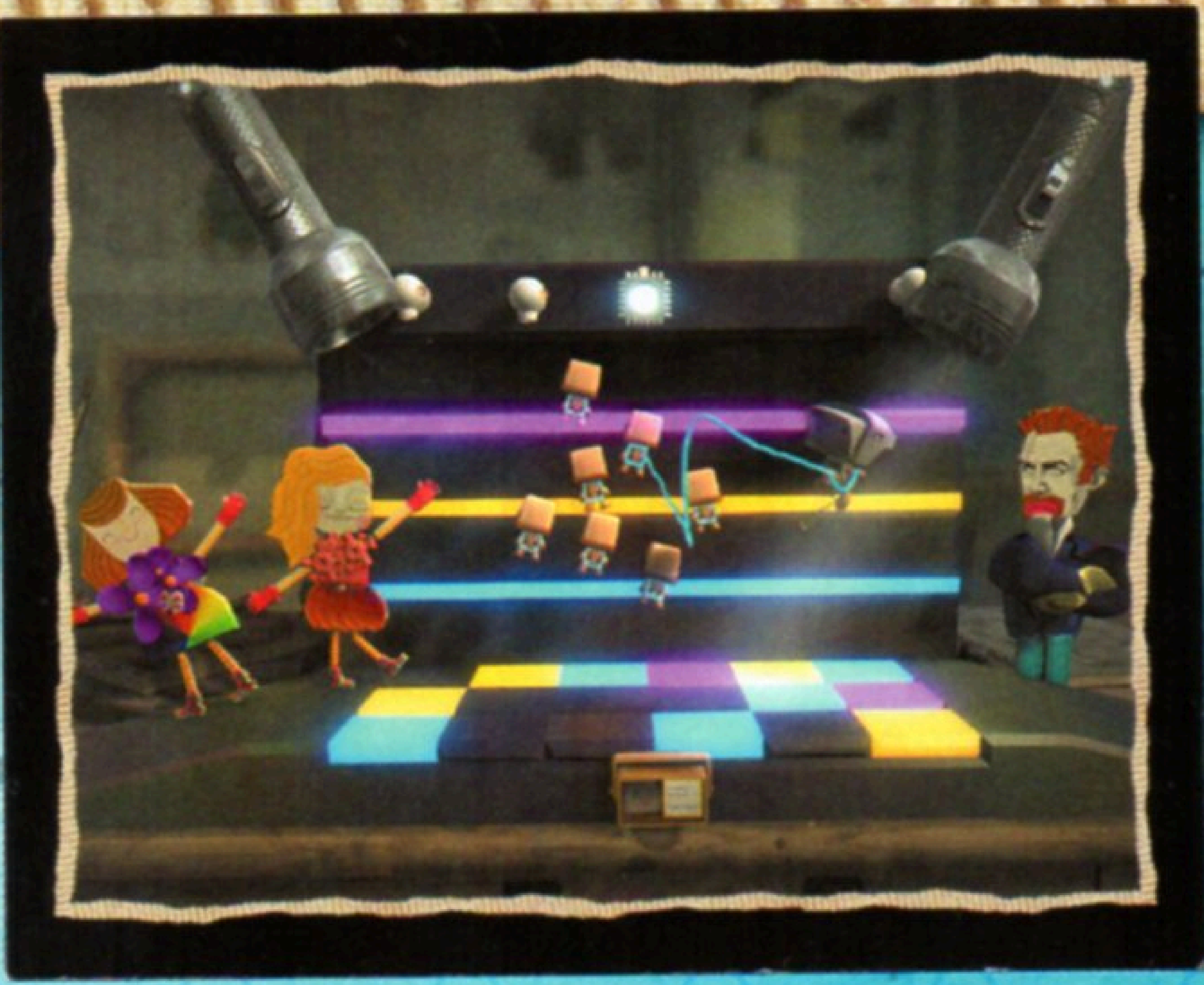
Por meio de um imenso e completo sistema de personalização, jogadores de todos os lugares do mundo podem trocar objetos e fases elaboradas por eles mesmos, fazendo de *LittleBigPlanet* uma enorme comunidade.

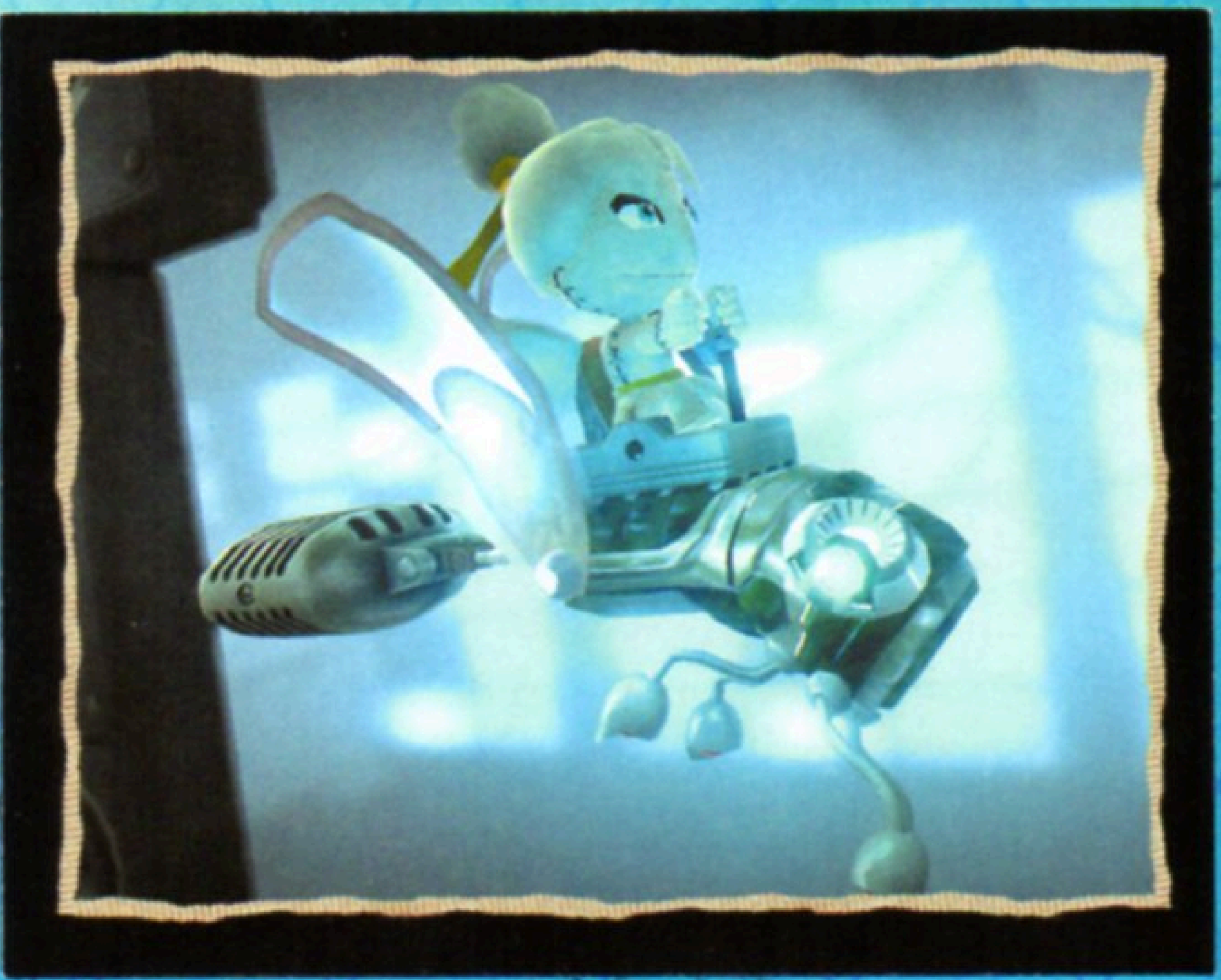
Mesmo sem ser um jogo com estrutura convencional, *LittleBigPlanet* também tem um protagonista: Sackboy, um simpático personagem que conduz as aventuras nas fases e games criados pelos jogadores. Ele se transformou em um dos principais mascotes do PlayStation.





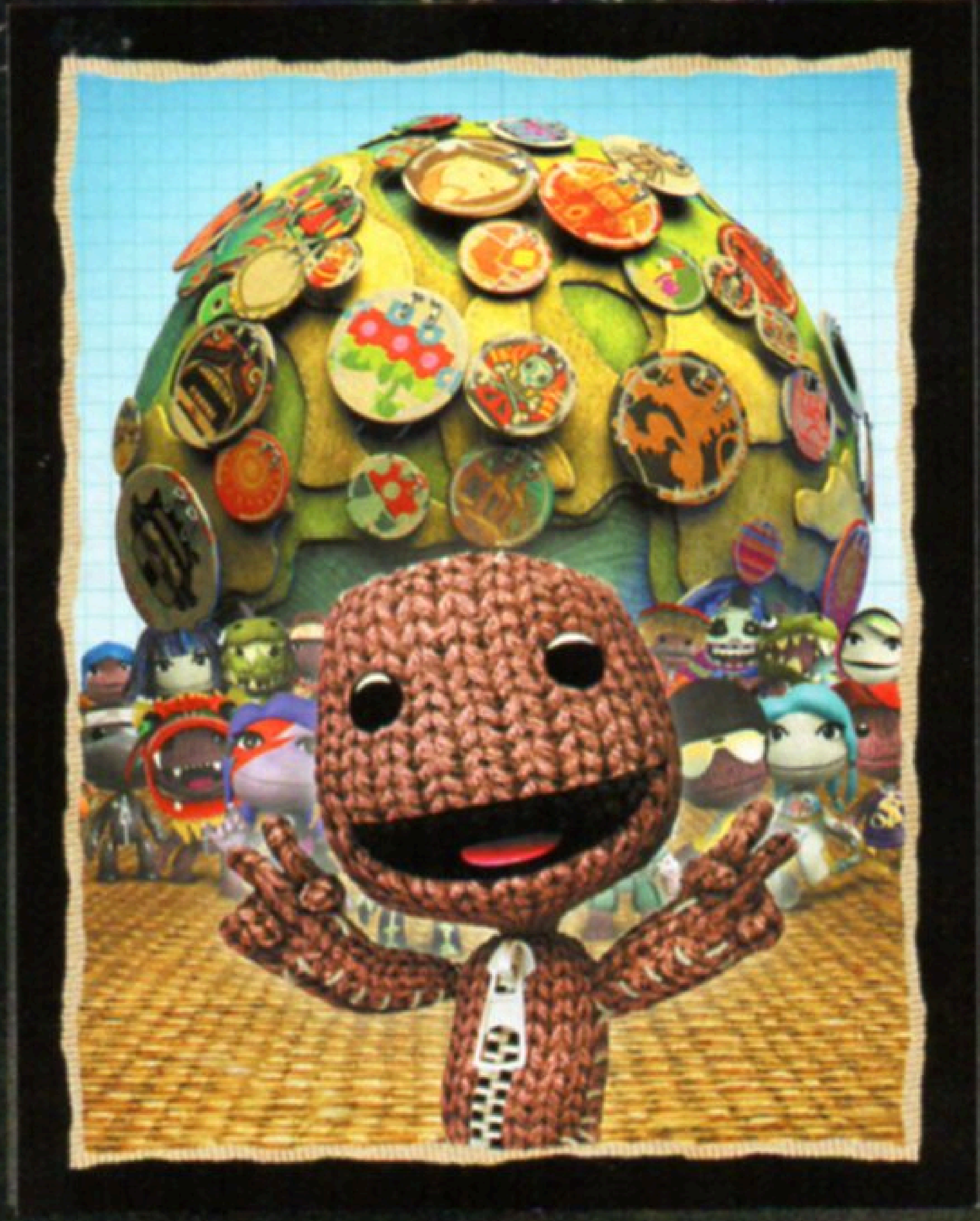






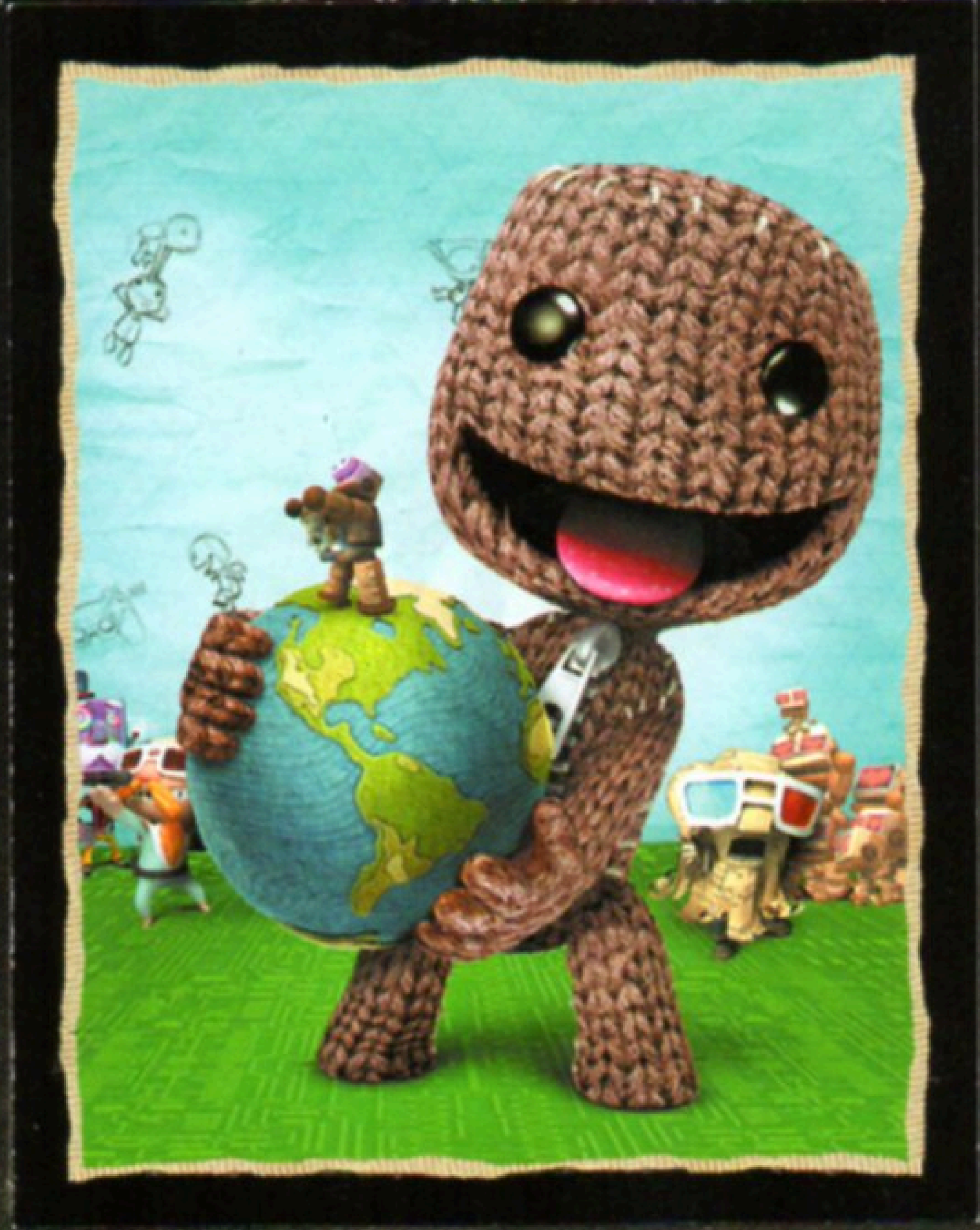


LittleBigPlanet: 2009 (PS3 e PSP)
LittleBigPlanet 2: 2011 (PS3)
LittleBigPlanet PSVita: 2012 (PSVita)
LittleBigPlanet Karting: 2012 (PS3)



LittleBIGPlanet™

No controle do simpático Sackboy, o jogador pode avançar em fases bidimensionais, resolvendo pequenos quebra-cabeças, ou criar seus próprios desafios. Opções de personalização permitem construir cenários e estágios únicos no estilo básico de um jogo de plataforma.



LittleBIGPlanet 2

A resposta da comunidade de jogadores a *LittleBigPlanet* foi tão positiva que a produtora Media Molecule resolveu ir mais longe. Em *LittleBigPlanet 2* é possível fazer jogos de qualquer gênero, além de contar com recursos que multiplicam as opções para criar e compartilhar.



LittleBIGPlanet™ PS VITA

Quando chegou ao PlayStation Vita, *LittleBigPlanet* ganhou novas formas de interação. Por meio dos recursos únicos do game portátil – como tela de toque, painel de toque traseiro e sensores de movimento –, jogar, criar e compartilhar ficou ainda mais fácil e divertido.



LittleBIGPlanet™ KARTING

Todo o poder da personalização de *LittleBigPlanet* em um despojado jogo de corrida extremamente divertido. Além de modificar o visual dos corredores, em *Karting* é possível construir as próprias pistas, carros, armas e até mesmo estabelecer as regras da corrida.

Ratchet & Clank







Um mecânico e seu fiel escudeiro robô viajam por toda a galáxia para ajudar planetas necessitados. Aventura é o que não falta nos jogos da série *Ratchet & Clank*, que surgiu em 2002 para PlayStation 2 e já vendeu mais de 22 milhões de unidades pelo mundo.

Tudo começa quando Ratchet, o último sobrevivente da espécie lombax, encontra um pequeno robô, Clank, e, juntos, eles salvam o planeta Veldin. Ao longo de suas viagens, eles são ajudados – e algumas vezes atrapalhados – pelo Capitão Qwark, um herói um tanto falastrão.

O universo de planetas habitados pelas mais diversas espécies biológicas e robóticas é o cenário para essa dupla usar todo tipo de arma e equipamento tecnológico.





***Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction*: 2007 (PS3)**
***Ratchet & Clank Future: A Crack in Time*: 2009 (PS3)**
***Ratchet & Clank: All4One*: 2011 (PS3)**



Ratchet & Clank é um jogo de plataforma em 3D. O principal desafio é seguir nas fases resolvendo os quebra-cabeças e, claro, derrotando os inimigos que surgem pela frente. Equipamentos e armas ganham relevância e podem ser melhorados de acordo com cada aventura. Na maior parte do tempo, você controla Ratchet, sempre equipado com sua chave de boca. Em algumas ocasiões, porém, é possível jogar com Clank.













Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Depois de salvar incontáveis planetas da destruição e ganhar fama intergaláctica, a dupla Ratchet e Clank finalmente tira merecidas férias. O mecânico, porém, quer saber mais sobre seu passado e vai investigar. Ele descobre que o imperador Percival Tachyon está à sua procura e quer eliminar o último lombax do universo.

Ratchet & Clank Future: A Crack in Time

Quando fica sabendo que o desaparecimento de Clank foi obra do maléfico Dr. Nefarious, Ratchet (que descobre também que não é o único lombax vivo) parte para tentar resgatar o robô. Nessa aventura, segredos da origem de Ratchet e Clank são revelados em meio a grandes batalhas e viagens no tempo.

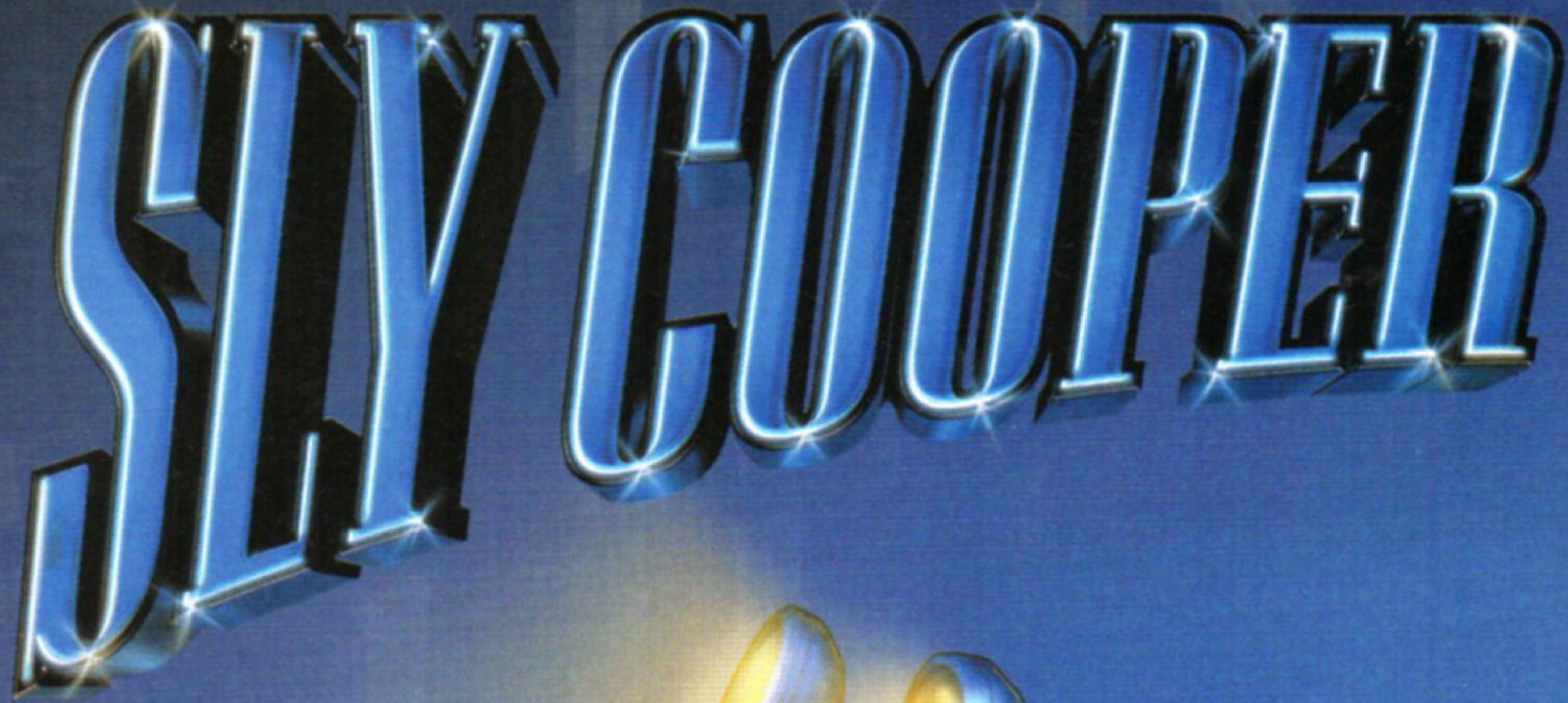
Ratchet & Clank All 4 One

Um enorme dilema surge quando um plano do Dr. Nefarious dá errado e Ratchet, Clank, Capitão Qwark e o próprio Nefarious ficam presos em uma misteriosa máquina. Os quatro precisam, pela primeira vez, cooperar para derrotar um inimigo em comum. Dessa forma, *All4One* permite que quatro pessoas joguem simultaneamente.









Um guaxinim, uma tartaruga e um hipopótamo formam um destemido e astuto trio em uma versão alternativa do nosso mundo, habitada por animais antropomorfos. Produzida pela Sucker Punch (a mesma da franquia *inFAMOUS)*, a série *Sly Cooper* estreou em 2002 para PlayStation 2. Sly Cooper é o guaxinim, descendente de uma famosa família de ladrões que passa suas habilidades de geração a geração usando o *Thievius Raccoonus*, livro que guarda todos os truques da arte do furto.

Sly valoriza muito a amizade com Bentley, a tartaruga que é o cérebro do trio, e Murray, o hipopótamo que sempre fica com o trabalho pesado. O guaxinim ainda é apaixonado pela inspetora Carmelita Montoya Fox, sua grande oponente.

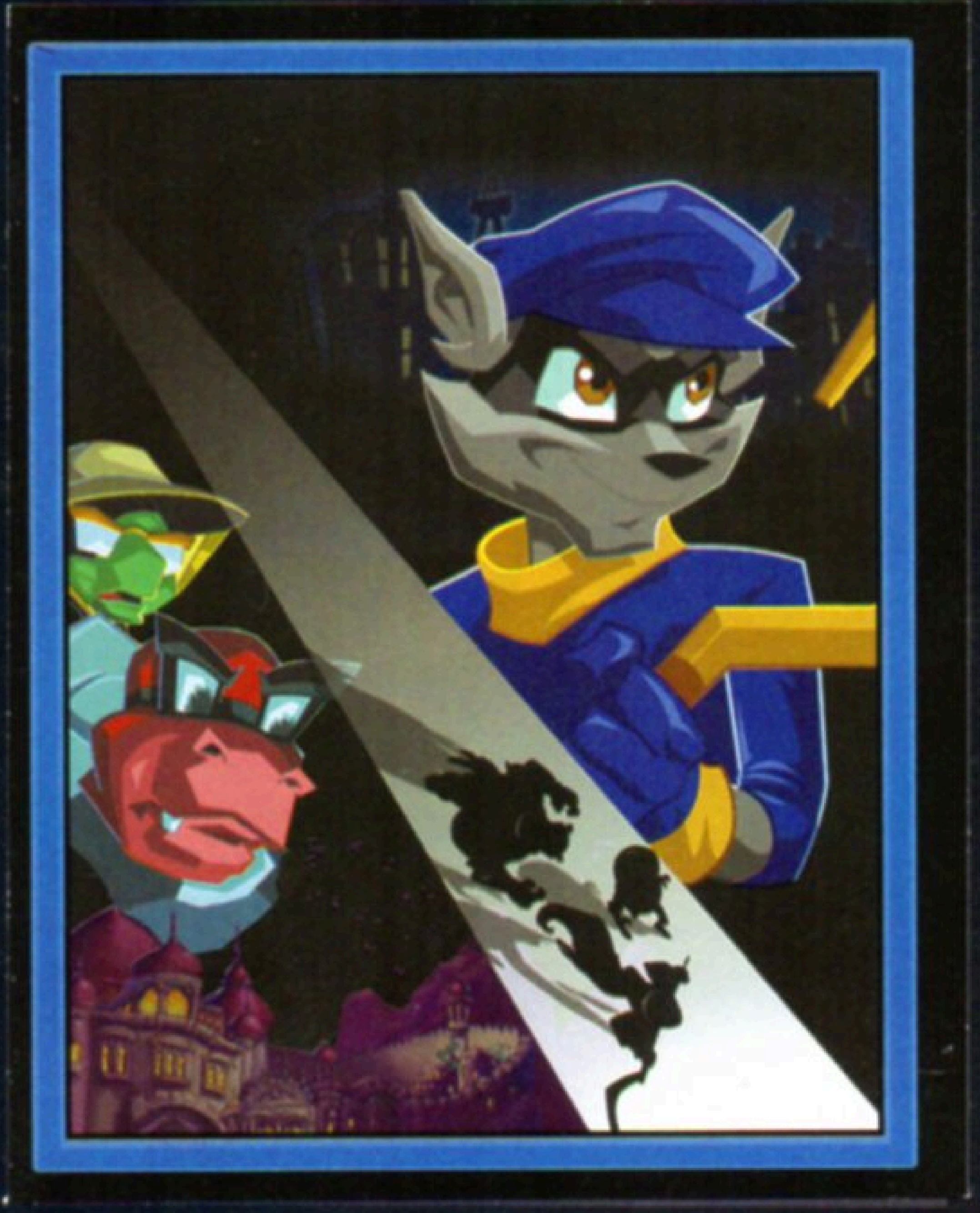


Sly Cooper and the Thievius Raccoonus: **2002 (PS2)**
Sly 2: Band of Thieves: **2004 (PS2)**
Sly 3: Honor among Thieves: **2005 (PS2)**
Sly Cooper: Thieves in Time: **2013 (PS3 e PSVita)**



Sly Cooper é esperto e age nas sombras, furtivamente. Em todos os jogos da série, é preciso avançar com discrição em cada cenário e, sempre que possível, pegar os adversários desprevenidos.







Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

No primeiro jogo da série, Sly precisa recuperar o *Thievius Raccoonus*. O livro com todos os segredos de sua família foi roubado por uma gangue rival, a Fiendish Five. Sly também tem que lidar com a inspetora Carmelita Fox, que jurou capturá-lo e acabar com seus golpes.



Sly 2 Band of Thieves

Os pedaços que sobraram do vilão do primeiro jogo, a coruja mecânica Clockwerk, são roubados pela Klaww Gang. Agora Sly e seus amigos devem perseguir os membros dessa gangue e evitar que eles reconstruam e tragam de volta à vida a coruja do mal.



Sly 3 Honor Among Thieves

Enquanto foge de Carmelita, Sly descobre onde está o tesouro de sua família guardado ao longo de anos. Só que o vilão Doctor X também sabe a localização da fortuna. Sly precisa convocar velhos amigos – e recrutar novos – para impedir que Doctor X tome posse do tesouro.



Sly Cooper Thieves in Time

Oito anos depois do lançamento de *Sly 3*, a série ganha sua continuação para PS3 e PSVita com produção da Sanzaru Games. Na trama, as páginas do *Thievius Raccoonus* estão desaparecendo e Bentley reúne a turma para descobrir o que está acontecendo.











ModNation Racers dá ao jogador a chance de personalizar um jogo de kart de alta velocidade e repleto de itens malucos. As ferramentas de edição são extremamente simples e amigáveis, seguindo a tendência de *LittleBigPlanet*. O mais divertido é compartilhar com a comunidade online o que foi feito – além de baixar criações de outros games. Dessa forma, é possível, por exemplo, fazer a seguinte mistura: correr com Kratos em uma pista inspirada nos cenários de *UNCHARTED* usando um kart no formato do Sweet Tooth, de *Twisted Metal*. As opções são tão variadas quanto a criatividade dos jogadores conectados.

ModNation Racers: **2010 (PS3 e PSP)**

MotorStorm Apocalypse









Um jogo de corrida no qual você compete com carros, motos, quadriciclos e até mesmo caminhões. *MotorStorm: Apocalypse* é o quarto game de uma série que nasceu no PlayStation 3 e já vendeu mais de 6 milhões de cópias no mundo. Em *Apocalypse,* o cenário é uma cidade litorânea que está enfrentando uma catástrofe natural. Quer lugar melhor para fazer um festival de velocidade? O grande desafio não é só lidar com os diferentes tipos de veículos, mas também sobreviver aos cenários que vão se deteriorando e mudando o traçado das pistas enquanto você corre, em tempo real.



MotorStorm: Apocalypse: **2011 (PS3)**

Twisted Metal™







A mais antiga franquia exclusiva da família PlayStation voltou em 2012 com força total. O novo game mostra como é legal correr em arenas repletas de veículos armados até os dentes. Diversos corredores disputam um campeonato em que o grande vencedor poderá ter um desejo realizado pelo misterioso Calypso. *Twisted Metal* para o sistema PlayStation 3 resgata a história de clássicos personagens do jogo, como o palhaço Sweet Tooth, Mr. Grimm e Doll Face. A diversão esquenta quando até 16 jogadores se reúnem em arenas no modo online. E somente os mais habilidosos sobrevivem.



***Twisted Metal:* 2012 (PS3)**

HEAVENLY SWORD™







Nariko, uma heroína de cabelos cor de fogo, embarca em uma missão de vingança contra um rei invasor e seu exército. O enredo do jogo tem como peça central a Heavenly Sword, uma espada que pertenceu a uma divindade poderosa. Sempre que empunhada por um mortal, ela drenará lentamente toda a energia do portador. Nariko aparece quando o rei invasor destrói o clã que protege a Heavenly Sword. Ela é filha do líder do clã e, em um ato desesperado, empunha a espada para lutar por sua vida. Enfurecida, a jovem sai à caça do rei – antes que a lâmina sagrada roube seu último suspiro.



Heavenly Sword: **2007 (PS3)**







Do mesmo estúdio responsável pela série *LittleBigPlanet*, *Tearaway* convida você a encarar uma maravilhosa aventura em um mundo vibrante feito de papel. Os protagonistas são Iota ou Atoi, dois mensageiros corajosos que terão sua ajuda para superar os desafios nesse incrível cenário e concluir uma missão: entregar uma mensagem a você.





Utilizando a tela e o painel de toque do PSVita, o jogador interage com o mundo de papel como se fosse um deus. Também é possível usar a câmera do portátil para criar texturas exclusivas e usá-las como roupagem de cenários e personagens.

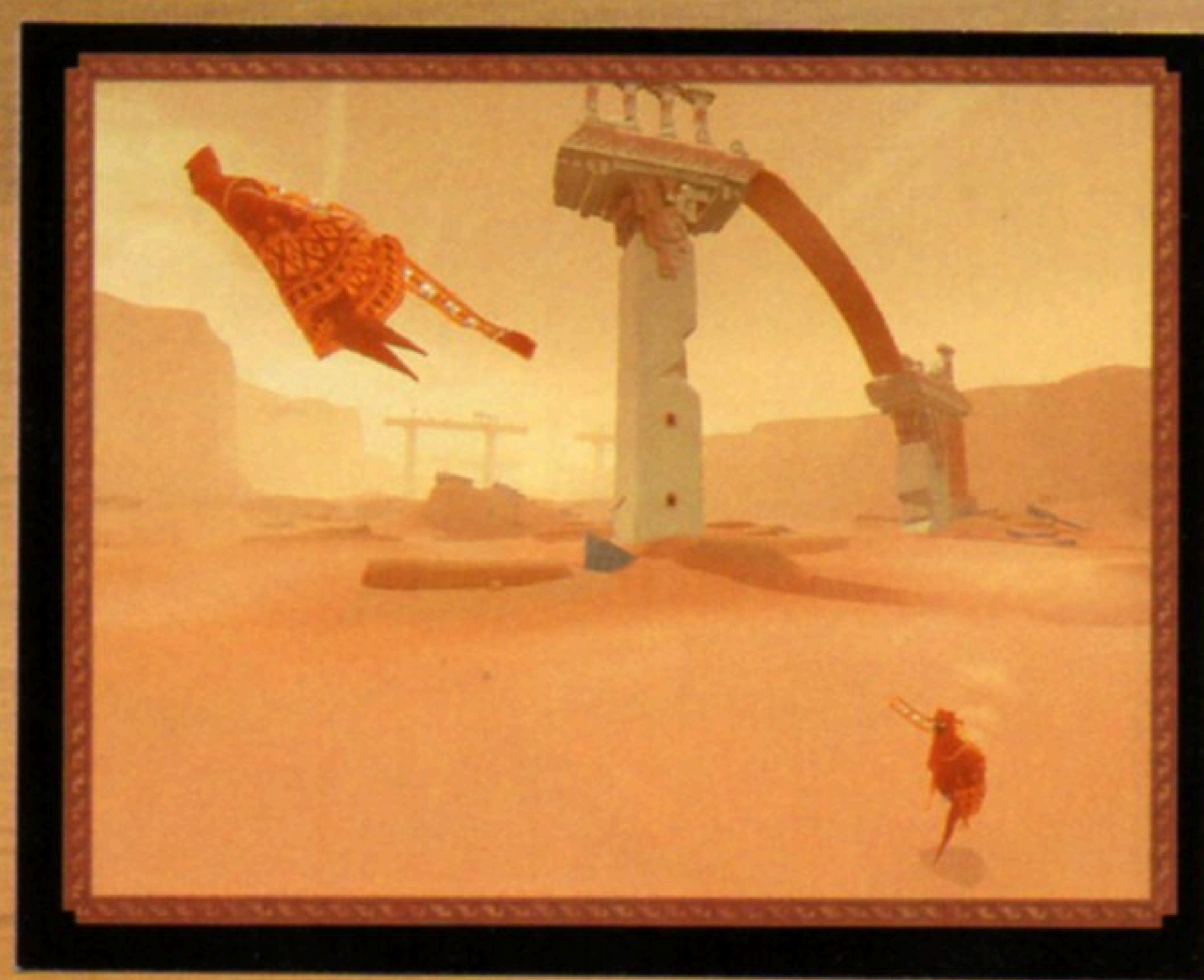
***Tearaway*: 2013 (PSVita)**

JOURNEY™











Ganhador de diversos prêmios de melhor jogo de 2012, *Journey* é uma experiência única. Produzido pelos mesmos criadores dos aclamados *flOw* e *Flower*, *Journey* propõe que os jogadores participem de uma saga rumo ao desconhecido com o objetivo de assimilar as mais variadas sensações. Ao despertar em um mundo jamais visto, você explora uma vasta e instigante paisagem, enquanto descobre a história de uma antiga e misteriosa civilização. *Journey* incentiva a interação com estranhos que cruzam seu caminho ao longo do tempo. E, ao se juntar a você, esses desconhecidos proporcionam momentos autênticos, que provocam reflexões inspiradoras.

***Journey*: 2012 (PS3)**

PS4™

Combinando conteúdo incomparável, experiência de jogo imersiva, aplicativos de entretenimento e itens exclusivos, o PS4 foi feito para atender os jogadores mais exigentes. A interface foi completamente remodelada, contemplando o fator social e, principalmente, facilitando o acesso a todas as funções do console. Uma das maiores novidades é o sistema de compartilhamento e transmissão de vídeos dos jogos, acessado a partir do botão SHARE no DualShock 4. O PS4 também vai ajudar a aproveitar melhor o tempo, já que é possível jogar games selecionados enquanto o usuário faz o download deles. Quem tem o PSVita poderá atuar no modo *remote play*, deixando a TV livre para quem estiver na sala.







O processador personalizado com oito núcleos e os 8GB de memória GDDR5 ultrarrápida garantem que o PlayStation 4 esteja pronto para rodar os mais avançados jogos da nova geração. O poder do PS4 permite que os melhores desenvolvedores de jogos do mundo usem ao máximo sua criatividade em um sistema ajustado especificamente para suas necessidades.











O botão SHARE é uma das novidades do DualShock 4. Com ele, é possível compartilhar em tempo real vídeos de momentos únicos de seus jogos. Além disso, o novo controle tem um pequeno alto-falante mono, entrada para fone de ouvido e um painel de toque ideal para navegar nos menus, criando novas oportunidades para os desenvolvedores. As duas alavancas analógicas agora possuem curvatura côncava, os gatilhos R2 e L2 estão mais firmes e o espaçamento entre todos os botões foi remanejado para dar mais conforto na pegada – que ficou ainda melhor com o revestimento emborrachado.


PS3
SELECT
START
DUALSHOCK 3
SIXAXIS
PSP
PSVITA

EDITORA Abril

Fundada em 1950

VICTOR CIVITA (1907-1990) ROBERTO CIVITA (1936-2013)

Conselho Editorial: Victor Civita Neto (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Elda Müller, Fábio Colletti Barbosa, José Roberto Guzzo

Presidente: Fábio Colletti Barbosa

Vice-Presidente de Operações e Gestão: Marcelo Vaz Bonini
Diretor-Superintendente de Assinaturas: Fernando Costa
Diretora de Recursos Humanos: Cibele Castro

Diretora-Superintendente: Helena Bagnoli
Diretor Adjunto: Dimas Mietto

Livro Ilustrado Oficial
PlayStation

Diretor de Redação: Sérgio Figueiredo

Editora: Mariana Caetano **Repórter:** Paulo Maffia **Editor de Arte:** Fábio Figueiredo **Designers:** Fernando Chan, Henrique Tabaro **Preparador Digital:** Dinei Balieiro **Assistente de Produção Administrativo:** Edésio Souza **Atendimento ao Leitor:** Adriana Meneghello, Carolina Garofalo, Walkiria Giorgino **CTI:** Eduardo Blanco (Supervisor)

PUBLICIDADE SEGMENTADAS – Diretor de publicidade UN SEGMENTADAS: Rogério Gabriel Comprido **Diretores:** Roberto Severo, Willian Hagopian **Gerentes:** Fernanda Xavier, Fernando Sabadin, Ana Paula Moreno, Cleide Gomes **Executivos de Negócios** Adriana Martins, Camila Roder Carolina Brust, Cátia Valese, Cintia Oliveira, Fernanda Melo, Juliana Compagnoni, João Eduardo, Juliana Chen Sales, Kaue Lombardi, Lucia H. Messias, Luis Fernando Lopes, Marta Veloso, Maria Aparecida, Mauricio Ortiz, Michele Brito, Rebeca da Costa Rix, Renato Mascarenhas, Roberta Maneiro, Shirlene Pinheiro, Suzana Veiga Carreira, Vera Reis de Queiroz, Ana Paula Viegas, Daniela Serafim, Fábio Santos, Camila Folhas, Regina Maurano, Maria Lucia Vieira Strotbek, Marcus Vinícius Souza, Fabiola Granjas, Rodrigo Rangel, Leandro Thales, Luís Augusto Dias Cesar, Sérgio Albino **MARKETING – Diretor de Marketing:** Paulo Camossa Diretores: Louise Faleiros, Wagner Gorab **ESTRATÉGIA DIGITAL – Diretor:** Guilherme Werneck **PUBLICIDADE REGIONAL – Diretor:** Jacques Ricardo **Gerentes:** Ivan Rizental, João Paulo Pizarro, Kiko Neto, Mauro Sannazzaro, Sonia Paula, Vania Passalongo **PUBLICIDADE INTERNACIONAL** Alex Stevens **ASSINATURAS – Gerentes:** Alessandra Pallis, Andréa Lopes.

APOIO – PLANEJAMENTO CONTROLE E OPERAÇÕES – Gerente: Marina Bonagura **PROCESSOS – Gerente:** Ricardo Carvalho **DEDOC E ABRIL PRESS** Grace de Souza **PESQUISA E INTELIGÊNCIA DE MERCADO** Andrea Costa **RECURSOS HUMANOS – Gerente:** Daniela Rubim **TREINAMENTO EDITORIAL** Edward Pimenta

Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000. **Publicidade São Paulo e informações sobre representantes de publicidade no Brasil e no Exterior:** www.publiabril.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Almanaque Abril, AnaMaria, Arquitetura & Construção, Aventuras na História, Boa Forma, Bons Fluidos, Capricho, Casa Claudia, Claudia, Contigo!, Dicas Info, Elle, Estilo, Exame, Exame PME,Guia do Estudante, Guias Quatro Rodas, Info, Manequim, Máxima, Men's Health, Minha Casa, Minha Novela, Mundo Estranho, National Geographic, Nova, Placar, Playboy, Publicações Disney, Quatro Rodas, Recreio, Runner's World, Saúde, Sou Mais Eu!, Superinteressante, Tititi, Veja, Veja BH, Veja Rio, Veja São Paulo, Vejas Regionais, Viagem e Turismo, Vida Simples, Vip, Viva!Mais, Você S.A., Você RH, Women's Health Fundação Victor Civita: Gestão Escolar, Nova Escola.

PLAYSTATION (ISBN 978-85-364-1638-0) é um livro editado pela Editora Abril. Distribuído em todo o país pela Dinap S.A. © 2013 SCEA "PlayStation" and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Serviço ao assinante: Grande São Paulo: (11) 5087-2112
Demais localidades: 08007752112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: (11) 3347-2121
Demais localidades: 08007752828 www.assineabril.com.br

IMPRESSO NA GRÁFICA ABRIL
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ó, CEP 02909-900, São Paulo, SP

Abril S.A.

Conselho de Administração: Giancarlo Civita (Presidente), Esmaré Weideman, Hein Brand, Roberta Anamaria Civita, Victor Civita Neto
Presidente: Fábio Colletti Barbosa
www.abril.com.br

Pesquisa e texto: Lucas Patrício

COMPLETE A SUA COLEÇÃO!

Peça os cromos faltantes diretamente à Editora Abril.

Pedidos exclusivamente pelo site: www.figurinhasabril.com.br

Os pedidos de cromos de PlayStation serão atendidos até 31/01/2015

DÚVIDAS?

E-mail: cromos.abril@atleitor.com.br
Telefone: (0_ _ 11) 3037-4131, de segunda a sexta, das 10 às 12 horas e das 14 às 16 horas

L762

Livro Ilustrado PlayStation - [São Paulo] : Abril, 2013
32p. : il. col. : 202 x 266 mm

ISBN 978-85-364-1638-0

1. Literatura infanto-juvenil

CDD- 808.899282

PlayStation é um livro ilustrado editado pela Editora Abril

ISBN 978-85-364-1638-0